

PCFormat

NAJBOLJŠI CD>>MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>**VSE ZA VAŠ PC**



Brezplačni programi

EKSKLUZIVNO! Celoten Quark Xpress 5.0 beta

Celočni programi Xara 3D 2.1, AceHTML 4 Pro, Steganos II Security in drugi, v vrednosti 43.000 SIT!



EKSKLUZIVNO!

GeForce4

Prvi test nVidiine kartice naslednje generacije

PLUS!
SUPERTEST
DESETIH
3D KARTIC

Kako ...

Sestaviti **LASTEN RAČUNALNIK**
Razumeti **KVANTNE RAČUNALNIKE**
Obvladati **NAMIZNO ZALOŽNIŠTVO**
Do **BREZPLAČNEGA INTERNETA**
Bolje oblikovati **SPLETNE STRANI**

KATERI PROCESOR?

Najhitrejši procesorji Intela, AMD in VIA-e
Preberite primerjalni test!

IGRE

Opisi Medal of Honour/C&C Renegade
Napovedi Mafia/Jedi Knight II/Tomb Raider 6
Opis Star Wars Starfighter



47

49

46

OB NJEM SO VSE DRUGE TENIŠKE IGRE V R**I!

Prvi nosilec, ki je navdušil množice ob izidu na konzoli Dreamcast, se vrača z drugim servisom na PC-ju.

Vsi vaši najbolj priljubljeni igralci so tukaj – sedaj z izboljšano grafiko in možnostjo igranja v mreži.

Ne tvegajte torej z drugimi teniškimi naslovi. Virtua Tennis jih pusti daleč za seboj.

»Najbolj podrobna in realistična simulacija tenisa.« PC Gamer

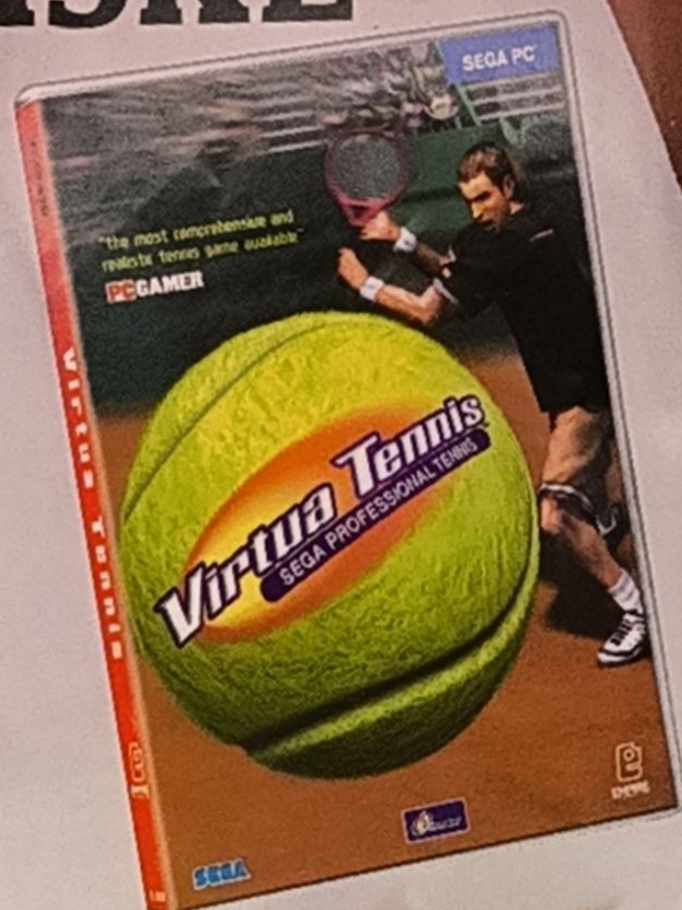
»Ena najbolj realističnih športnih iger vseh časov.« PC Gaming World

www.empireinteractive.com

KMALU ZA VAŠ PC!



Original Game © SEGA CORPORATION, 1999, 2000 © SEGA / Hitmaker, 2000. All rights Reserved. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a registered trademark of Empire Interactive Europe Limited.





Vas bodo preslepile nizke cene ali se boste odločili za preverjeno EPSON-ovo kakovost?

Vprašanje je sicer zapleteno ampak odgovor je popolnoma preprost. Ne verjamete? Samo originalni EPSON-ov potrošni material je namreč prirejen in izdelan posebej za EPSON-ove tiskalnike in samo originalna EPSON-ova črnila omogočajo izpisovanje resnično ostrih, čistih in barvitih izpisov, hkrati pa podaljšujejo življenjsko dobo pisalnih glav tiskalnika. Podobno velja tudi za tonerje in razvijalne enote pri laserskih tiskalnikih ter za trakove pri igličnih tiskalnikih.



Napisano pa zagotovo ne velja za črnila s pretečenim rokom trajanja in pa za ponaredke, ki na zunaj lahko celo izgledajo kot originalna črnila. Ampak tem črnilom bi komaj lahko rekli črnila, kaj šele originalna ...

Zaradi vsega tega smo se v podjetju Repro, Ljubljana, d.o.o., ki je edini uradni EPSON-ov distributer v Sloveniji, odločili ves potrošni material iz uradnega vira označiti s posebno nalepko*, garancijo kakovosti in originalnosti. Zagotavljamo Vam, da so črnila s to nalepko originalna, kakovostna ter da omogočajo kakovostno delovanje tiskalnika skozi celotno življenjsko dobo!

Ne pustite, da bi Vas vlekli za nos!

EPSON®

* zgornji znak najdete na originalnih kasetah s črnilom in na vidnem mestu v vseh certificiranih prodajnih mestih, ki prodajajo originalni in preverjeno EPSON-ov potrošni material. Seznam vseh certificiranih prodajnih mest lahko najdete tudi na spletni strani www.repro.si/epson



ZGODBE Z NASLOVNIC
Kako najhitreje do njih...

- 43 GeForce 4
- 50 Kateri procesor?
- 92 Namizno založništvo

TESTI

- 34 10 grafičnih kartic
- 72 Medal of Honour
- 76 Star Wars: Starfighter
- 78 C&C Renegade

IN ŠE...

- 20 Kvantni računalniki
- 28 Brezplačni programi
- 64 Napovedi iger
- 87 Sestavljanje PC-ja
- 95 Oblikovanje spletnih strani



SESTAVITE RACUNALNIK

z Boštjanovo pomočjo (str. 87)



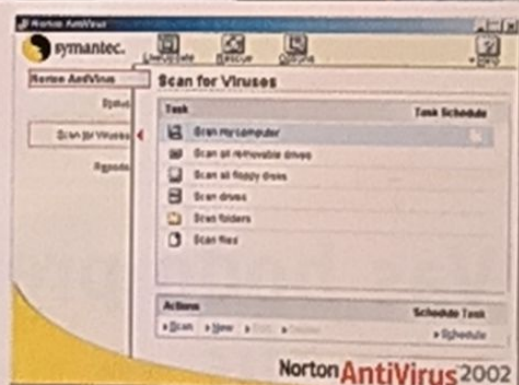
NAMIZNO ZALOŽNIŠTVO

Nasveti za QuarkXpress 5.0 beta (str. 92)



GEFORCE 4 JE TUKAJ

Spoznajte najnovejšo nVidiino kartico ... (str. 12 in 43)



PROTIVIRUSNI PROGRAMI

Spopad treh odstranjevalcev zalege (str. 52)

RAČUNALNIKI PO SILICIJU

Razkrivamo
prihodnost
računalništva
(str. 20)

ZADENITE!
AV PROGRAM
(str. 71)

SUPERTEST 10 GRAFIČNIH KARTIC (str. 34)



8 NOVICE 34 PREIZKUŠENO >> 60 IGRE >> 86 KAKO ..

- Preiskati strani z Googlom
- Ustvariti profesionalne 3D napise
- Oblikovati strani z AceHTML
- Windows nasveti



100 INTERNET

Tajska legija, ponovitve na internetu, PC Formatova spletna stran, strani naših bralcev, kako se počuti svet, ne-tako-tajne strani tajnih služb, pretvornik valut, kje deskajo Zaklonske prepeva in veliko več.



MEDAL OF HONOUR
Igranje vojaka Ryana (str. 72)



C&C RENEGADE
C&C vas postavi v prvo osebo (str. 78)



48



49

STROJNA OPREMA

Prestajajo test...

- 34 Supertest grafičnih kartic
Prešli smo število slik na sekundo.
- 43 GeForce 4 Ti4600
Kdo je torej glavni? nVidia vrača udarec ATI-ju.
- 44 Photosmart 715
Digitalna kamera, preprosta za uporabo kot Polaroid?
- 44 HP Deskjet T770
A3 pošast na vaši mizi.
- 45 Epson EPL-5800
Epson razkriva najnovejši laserski tiskalnik.
- 45 Canon S520
Marčevski naval
brizgalnikov ni minil brez Canona.
- 46 Sony VPL-CS4
Kino za lastno sobo? Pol milijona, pa ga imate.
- 46 Epson Stylus C70
Tiskalnik. Ki tiska? Ah, česa vsega se ne spomnijo...
- 47 Photosmart 1315
Fotografski studio v vašem domu.
- 47 Waitec Clipp
Prenosni zapisovalnik (mini) CD-jev.
- 48 Manjši testi
Brizgalnik za na pot.
- 50 Procesorji mini test
AMD vs. Intel vs. VIA.
Kakšno je stanje?

PROGRAMSKA OPREMA

Uporabni programi?

- 52 Protivirusni programi
Nad tri protivirusne programe smo spustili krdele besnih virusov.
- 54 Magix Music Maker 7 Deluxe
- 55 MS Encarta Reference Library 2002
- 55 3D Home Architect
- 56 Xara 3D 4.0

NAPOVEDI

Pogled v prihodnost

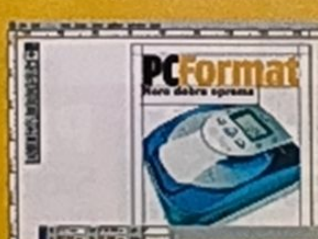
- 64 Mafia: The City of Lost Heaven
- 65 Jedi Outcast: Jedi Knight II
- 66 Hitman 2: Silent Assassin
- 67 Total War: Medieval
- 68 Virtua Tennis
- 68 Tomb Raider: The Next Generation
- 69 China
- 69 World Sports Cars
- 70 Elder Scrolls III: Morrowind

OPISI

Ze v prodaji

- 72 Medal of Honour: Allied Assault
- 75 Star Trek Armada II
- 76 Star Wars Starfighter
- 78 Command & Conquer Renegade
- 80 Sea Dogs
- 81 Destroyer Command
- 82 Salt Lake 2002
- 83 Pepsi Max Extreme Challenge
- 83 Black & White: Creature Isle

na diskih →
Programi/igre/dodatki



QUARK XPRESS 5.0
EKSKLUZIVNA BETA!
3 meseca uporabljajte
program DTP
profesionalcev.



DIE HARD:
NAKATOMI
IGRALNI DEMO
Bruce Willis se spopade s
teroristi.

➤ **PLUS**
WORMS BLAST
ACEHTML 4 PRO
CAPITALISM 2
XARA 3D 2.1
MOTOR RACER 3
STEGANOS II
ROCK
MANAGER
IN DRUGI ...

➤ **PLUS**

- 32 Naročite se
- 58 DVD opisi
- 71 Nagradne igre
- 71 Na diskih
- 85 Naslednji mesec
- 106 Brihtna glavca

dobrodošli

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net

PC Format

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković

Namestnik urednika Boštjan Uršič

Urednik diska Nebojša Janković

Oblikovanje in prelom strani Florjančič

Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman

Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović,

David Bradley, Aljoša Hancman, Ian Harris,

Dan Hutchinson, Tomaž Kotnik, Richard

Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej

Potočnik, Primož Sečnik, Igor Unuk, Luis

Villazon, Mike Williams

Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin

Lektoriranje Barbara Banović

Avtorji programa na CD-ROM-u

Bocosoft.com

Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik

VideoToP d.o.o.

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

E-mail: oglas@pcformatslo.net

Oglasno trženje Igor Unuk

Tisk in distribucija

Založnik VideoToP d.o.o.

Tisk Florjančič Tisk d.o.o.

Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine

PC Format naročnine

Trg revolucije 2, 2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1

E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članek iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedi v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je Future Publishing Limited, UK 2002. Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite <http://www.futurenet.co.uk>.

PCFormat

Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC



Nikola Janković Urednik

TO JE NAŠ MOTO ... zato smo tukaj. In, ker ste se nam pridružili, upamo da ste tudi vi tukaj iz istega razloga. Tudi »Vse za vaš PC« je slogan, ki ga zasledite na naslovnici. PC Format vam namreč prinaša še vroče novice iz sveta računalništva in tehnologije. Prinaša vam recenzije najnovejših strojne in programske opreme. Vam pripoveduje o najnovejših tehnologijah, s svojimi novicami, opisi in napovedmi pa vam podrobno predstavi tudi čudoviti svet iger. Je vaš partner ob brskanju po spletu ter nepogrešljiv vodnik, ki vas bo na zanimiv način za roko peljal v svet kreativnosti in izboljšanja delovanja vaše bež škatle. In ne samo to – njegovi prilogi, bodisi se odločite za CD ali DVD izdajo, vam bosta iz meseca v mesec na mizo dostavili najboljše celotne programe v poslu in najbolj igralne demo igre. Nenazadnje je PC Format tukaj tudi zato, da vas nasmeji.

Zadnjih nekaj mesecev je bilo za nas v uredništvu precej razburljivih, ko smo poskusili sestaviti revijo, v katero se boste zaljubili na prvi pogled. Ves ta čas se nam je v glavi vrtela misel, da vas bomo skušali informirati, poučiti in zabavati. Zato nas še posebej zanima, kaj mislite o končnem izdelku, ki ga držite v rokah. Pokličite me na 02 330 330 0 in mi povejte svoje mnenje. Seveda pa mi vedno lahko tudi pišete na spodnji naslov ali pa obiščete online forum na naši spletni strani. Veseli bomo vsakega komentarja.

nikola@videotop.si

Nikola

- >> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.
- >> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.
- >> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.
- >> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.
- >> Uživate med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

NAROČITE SE DANES!

Izkoristite priložnost in prihranite denar ... (str. 32)



PIŠITE NAM!

Svoja pisma in razmišljanja za Pisma bralcev nam pošiljajte na pisma@pcformatslo.net ali na običajni poštni naslov.

NOVI THRUSTMASTER PROIZVODI

Force Feedback GT Racing Wheel
10.990 SIT

Firestorm Wireless Gamepad
Nov brezžični Gamepad. Model v Firestorm seriji Igralnih ploščkov vam ponuja popolno svobodo in igranje brez motečih kablov.
10.990 SIT

Top Gun Fox 2 Pro Shock
10.990 SIT

Top Gun Afterburner II
12.990 SIT
Afterburner je sestavljen iz igralne palice Top Gun Fox 2 Pro in ločene throttle palice za nadzor moči motorjev

3D Interior Designer 3
2.990 SIT

DIY Guide
2.990 SIT

Games Factory
2.990 SIT

Get Started On Your PC
2.990 SIT

Garden Designer
2.990 SIT

Grand Theft Auto
Sold Out: Army Men Air Attack 2.390
Sold Out: Atomic Bomberman 2.390
Sold Out: Broken Sword 2.390
Sold Out: Broken Sword 2 2.390
Sold Out: Championship Man. 3 2.390
Sold Out: Colin McRae Rally 2.390

Joint Strike Fighter
Sold Out: Commandos Behind E. L. 2.390
Sold Out: Outthroats 2.390
Sold Out: Dominion 2.390
Sold Out: F-16 Aggressor 2.390
Sold Out: Fighting Force 2.390
Sold Out: Gangsters: Organ. Crime 2.390

TOCA Touring Car
Sold Out: Grand Theft Auto 2.390
Sold Out: Grand Theft Auto: Lon. 2.390
Sold Out: Joint Strike Fighter 2.390
Sold Out: Micro Machines V3 2.390
Sold Out: Mortal Kombat 4 2.390
Sold Out: Thief The Dark Project 2.390

Mortal Kombat 4
Sold Out: Mortal Kombat 4 2.390

Fighting Force
Sold Out: Fighting Force 2.390

Warzone 2100
Sold Out: Warzone 2100 2.390

Tomb Raider II
Sold Out: Tomb Raider 2.390
Sold Out: Tomb Raider 2 2.390
Sold Out: Vegas Games 2000 2.390
Sold Out: Viva Football 2.390
Sold Out: Worms United 2.390

Igre:

4x4 Evolution 9.490	Blair Witch 1 + Blair witch 2 -paket 5.790	Gangsters 2 9.990	Premier: Chicken Run 4.590
Aliens vs. Predator 2 9.990	Championship Manager 01/02 7.990	Golf Resort Tycoon 6.490	Premier: Fate Of The Dragon 4.590
Anachronix 9.490	Chesterfield 8000 7.490	Grand: Hidden & Dangerous 3.990	Premier: Tomb Raider IV 4.590
Arcanum: Of Steamworks & M.D. 9.990	Codename Outbreak 9.490	Grand: Railroad Tycoon II 3.990	Premier: Tomb Raider: Chronicle 4.590
Baldur's Gate II: Shadow Of Amn 9.490	Commando 3 3.990	Grand: Sin 3.990	Project Ig 6.990
Baldur's Gate II: Throne Of Bhaal 6.490	Commandos 2 9.490	Hitman 2: Codename 47 6.990	Rainbow Six 3.990
Battle Realms 6.990	Delta Force: Landwarrior 6.990	IL-2 Sturmovik 9.490	Rainbow Six: Rogue Spear 7.990
Best Seller: Diablo 3.590	Demon Ex 4.590	LEGO Racers SLO 6.790	Rayman M 8.990
Best Seller: Extreme Biker 3.890	Diablo II 6.990	LEGO Creator SLO 6.790	Return To Castle Wolfenstein 10.590
Best Seller: Ground Control + Dark.. 3.990	Diablo II: Lord Of Destruction 7.990	Lucas: Curse Of Monkey Island 4.990	Sega GT 7.990
Best Seller: Gunman Chronicles 3.990	Exclusive: Chessmaster 6000 3.990	Lucas: Ep.I: Phantom Menace 4.990	Serious Sam: Second Encounter 6.990
Best Seller: Half-Life 3.990	Exclusive: Earth 2150 3.990	Lucas: Episode II: Racer 4.990	Soldier Of Fortune - GOLD 3.990
Best Seller: Homeworld 3.990	Exclusive: Everquest 3.990	Lucas: Grim Fandango 4.990	Star Wars: Galactic Battlegrounds 10.690
Best Seller: Pharaoh 3.990	Exclusive: Fighting Steel 3.990	Lucas: Indiana Jones 4.990	Stronghold 8.990
Best Seller: Starcraft + dodatek 3.990	Exclusive: Flanker 2.0 3.990	Lucas: Jedi Knight 4.990	Torn Clancy's Ghost Recon 8.990
Best Seller: SWAT 3 Elite Edition 3.990	Exclusive: Imperialism 2 3.990	Lucas: Sam & Max - Day Of The T 4.990	Tropico 7.990
Best Seller: Viper Racing 3.990	Exclusive: Panzer General 3D 3.990	Matt Hoffman's Pro BMX 8.990	White Label: Screamer 4x4 4.590
Best Seller: Warcraft II 4.590	Exclusive: Pro Rally 3.990	Max Payne 8.990	White Label: Fallout 1+2 4.590
Best Seller: Incense 4.590	Evil Twin: Cyprian's Chronicles 9.990	Operation Flashpoint 9.990	White Label: FIA18 Super Hor. 4.590
Best Seller: Colin McRae Rally 2.0 4.590	F1 Racing Championship 7.990	Operation Flashpoint: Red Hammer 3.990	Xplosiv PAKET - 10-ih IGERIII 9.990
Best Seller: TOCA 2 Touring Car 4.590	Fly II 9.490	Pepsi Max Extreme Sports 7.990	Zeus: GOLD Edition 7.990

NOVE IGRE

SERIOUS SAM 2: The Second Encounter
Sam se vrača v nadaljevanju ene najboljših strelskih izkušenj lanskega leta. Tokrat vam ponuja vsaj tako nora igranost, vendar tudi novosti v obliki novih stopenj (majanska arhitektura, antični Babilon in srednjeveška Evropa) ter orožij (motorna žaga, metalec ognja in ostrostrelska puška). UGODNO!
Cena: 6.990 SIT

Return to Castle Wolfenstein
Nadaljevanje legendarne prvoosebne strelske igre vas postavi v drugo svetovno vojno in s pomočjo grafičnega pogona Quake III prinaša neverjetno grafiko, vrhunsko umetno inteligenco in kup drugih dobrot.
OCENA PC GAMER UK: 94%!
Cena: 10.490 SIT

Comanche 4
Četrto nadaljevanje priljubljene in večkrat nagradjene akcijske simulacije udarnega ameriškega bojnega helikopterja. Comanche bo igralcem dal neprekosljiv občutek razburjenja in akcije, zaradi vsestranskosti tega bojnega stroja pa so vključene zelo raznolike misije - od zrak-zrak, zrak-zemlja.
Cena: 8.990 SIT

Empire Earth
Realnočasovna strategija Ricka Goodmana, avtorja Age of Empires, prinaša neverjetno 3D grafiko, na stotine enot, razvoj skozi čas in kar 500.000 let človeške zgodovine. Obvezen nakup za vse ljubitelje strategij!
Cena: 9.490 SIT

Battle Realms
Realnočasovna strategija Eda Del Castilla, enega vodilnih dizajnerjev serije Command & Conquer. Battle Realms je postavljen v svet podoben legendarnemu Warcraftu, prinaša pa kar nekaj pomembnih novosti, katerih bodo veselili ljubitelji zvrsti.
Cena: 8.990 SIT

Rayman M
Novo nadaljevanje izjemno popularne platformske igre Rayman prinaša sedaj izboljšano grafiko, igranost in celo igranje več igralcev na enem računalniku. Igra sestavljena iz več zanimivih podiger z Raymanom drugi del pa je dirkalna igra.
Cena: 8.990 SIT

LEGO Creator - slovenski
LEGO Creator je igra za otroke od osmega leta naprej. Sestavite LEGO modele, zgradite zgradbe z uporabo neomejene zaloge LEGO kock, ter si nato dajte duška med igro v virtualnem svetu. Zabavna igra z znanimi liki in oblikami prav tako vzpodbuja razvoj otrokove domišljije in logičnega razmišljanja.
Cena: 6.790 SIT

Ob prvem nakupu igre ali igralnega pripomočka, velja tudi za naročila po pošti, vam pošljemo nakupovalno kartico z katero lahko kupujete ali naročate preko pošte 10% ceneje. Darila ob vsakem 6. nakupu.

RAČUNALNIŠKA OPREMA PO UGODNIH CENAH!

Nadgradite svoj računalnik z vrhunskimi komponentami. Dovolite, da vam svetujemo ali izberite sami.

GeForce 4

GeForce 2 Mx400 64MB TV OUT

ELITE K755A +SB-16
Cena: 22.990 SIT

Fax-Modem Motorola 56K int. Voice

DVD-ROM LG 16x / 40x IDE
Cena: 21.890 SIT

Zalman 3100p
Cena: 10.990 SIT

Volcano 7
Cena: 5.700 SIT

Dragon Orb 3
Cena: 6.100 SIT

RAM DIMM 256MB

Garancija: 24 mesecev * Servis v Mariboru * Telefonska podpora zagotovljena * Pomagamo vam sestavit računalnik po vaših potrebah * Darila ob nakupu računalnika *

POSTANI CLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJ Z 10% POPUSTOM!

DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

www.videotop.si

>> fwd

Dejstva/Komentarji/Analize **To so novice**

Microsoft v pravnem močvirju

Gatesu je spet uspelo omiliti želo ameriškega pravosodja.



Stari pregovor pravi: »Kdor visoko leta, nizko pade.« Stari modreci so imeli nedvomno prav, saj se je potrebno spomniti le Napoleona in Hitlerja, ki sta držala Evropo v pesti, potem pa se jima je sesul svet. Microsoft sicer ni padel, a mu je, vsaj do pred kratkim, v najboljšem primeru grozil razpad na več manjših Microsoftov. Marsikdo meni, da bi bila to pravična kazen za vsa grda podtikanja in metanja polen pod noge, ki so jih bila deležna mnoga programska podjetja, od katerih je Netscape samo vrh ledene gore.

In kaj je Microsoft sploh zakrivil? Na kratko bi lahko rekli, da imata Microsoft in njegov ustanovitelj Bill Gates, težave z imidžem. ZDA, ki zasebno iniciativo spoštujejo na žive in mrtve, saj gre za izpolnitev ameriških sanj in mita o ameriški večvrednosti, si ne morejo privoščiti, da bi takšna mega korporacija teptala sanje o uspehu manjših. Na koncu se je izkazalo, da je škodo utrpel le Microsoftov ugled, saj njegovo poslovanje ostaja več

ali manj enako. Kaj se je torej zgodilo z vso napovedano burjo o razbijanju podjetja?

Cena uspeha

Microsoft je v poznih 70. uspel zato, ker je imel Gates prekleto dobro intuicijo, ko je ugotovil, da računalniki niso le še ena prehodna elektronska novotarija. V osemdesetih pa je njegov uspeh vse bolj temeljil na poslovnih potezah, ki so sčasoma utopile konkurente, kot sta bila WordPerfect in Digital Research. Microsoft je zaslužil kopico denarja, ko je OEM partnerje prisilil, da so na svoje računalnike namestili njegov operacijski sistem in programe, v nasprotnem primeru jim je grozil z ustavitvijo dobave operacijskih sistemov. Če je kak proizvajalec na računalnik namestil WordPerfect in ne Word, je bila to za Microsoft najhujša žalitev, na kar se je takoj odzval z ostrimi protiukrepi.

Razvijalcem, na katere pa ni mogel neposredno vplivati, je Microsoft oteževal posel tako, da je v Windows integriral kodo, zaradi katere konkurenčni izdelki niso pravilno delovali. Kakšno desetletje je

Microsoft počel karkoli si je zaželel in šele ko je AOL Time Warner (del imperija mogotca Teda Turnerja) kupil Netscape, so se stvari pričele razvijati v Microsoftovo škodo.

Pirova zmaga zakona

Še v času Billa Clintona je pravosodno ministrstvo odločilo, da je Microsoft ravnal v nasprotju s protitrustovsko zakonodajo in da ga bo za to treba kaznovati. Tedaj je Microsoftu grozila razdelitev na več »baby Microsoftov«, a z novimi volitvami in izdatno finančno podporo republikanski stranki, je Microsoft na prizivnem sodišču izposloval veliko milejšo kazen. Čeprav ameriško ministrstvo za pravosodje trdi, da bo »predelana razsodba zaustavila Microsoftovo nelegalno početje in preprečila podobna dejanja v prihodnosti, s čimer bomo na trgu programske opreme ustoličili konkurenco in dosegli olajšanje za potrošnike in poslovneže,« je Microsoft iz spopada spet izšel le z manjšimi praskami. Sodišče je razsodilo, da je Microsoft kriv izkoriščanja prevladujočega tržnega

>>> DANES V GLEDALIŠČU: PRAVOSODNO MINISTRSTVO PROTI MICROSOFTU

Kako to mislite, da se ne spomnite?

1911

Korporacija Standard Oil Johna Rockefellerja nadzoruje 90 % ameriškega naftnega tržišča in ga ameriška vlada razdeli na 30 podjetij. 85 let pozneje Microsoft nadzoruje 90 % tržišča operacijskih sistemov. Prične se otvoritvena špica Zone somraka.

MAJ 1998

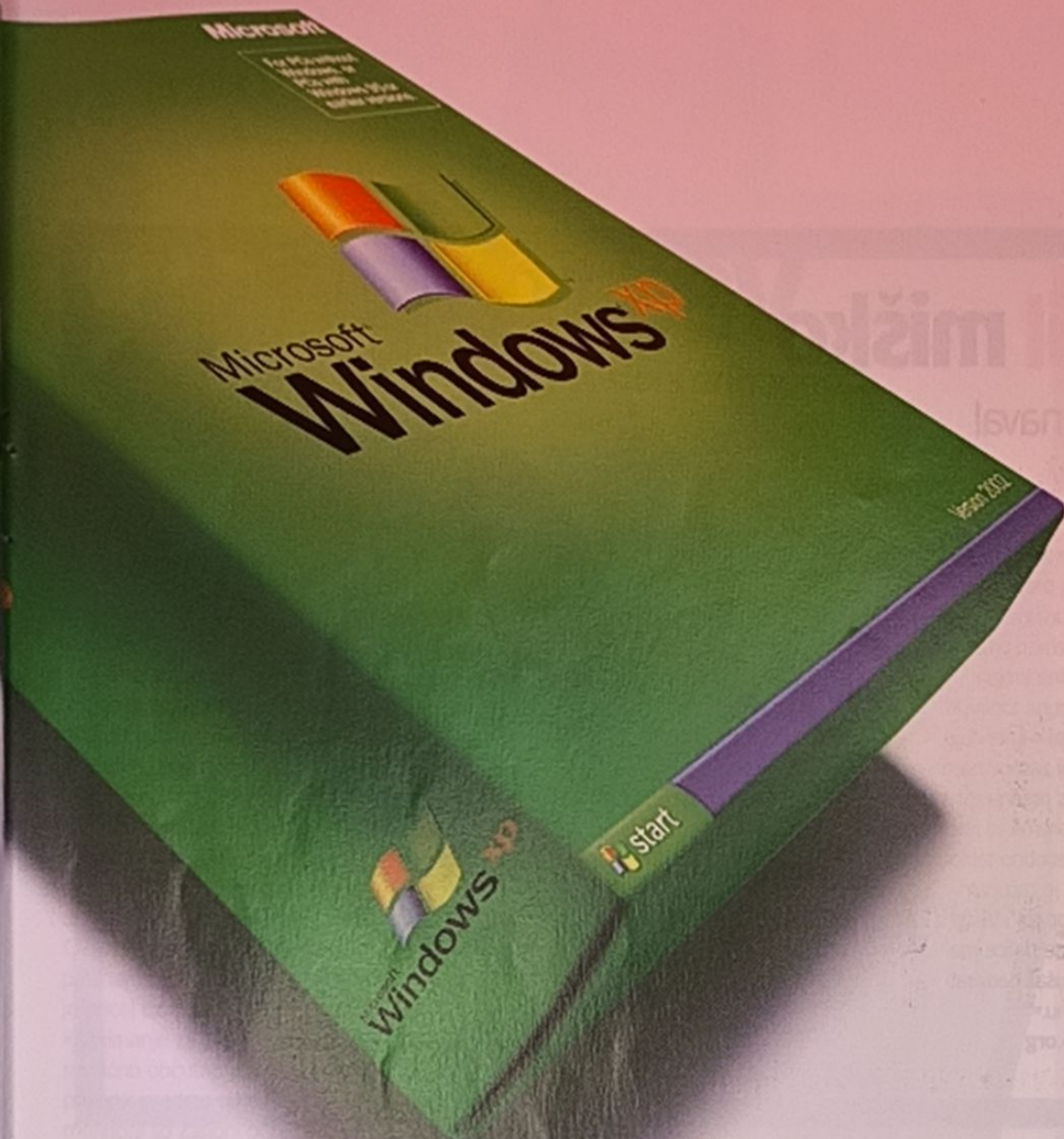
Ameriško pravosodno ministrstvo in 20 zveznih držav proti Microsoftu vložijo protitrustovsko tožbo in podjetje obtožijo zlorabe tržne moči za oviranje konkurence, vključno z Netscape Communications.

NOVEMBER 1999

Sodnik Thomas Penfield Jackson objavi svojo preliminarno raziskavo, v kateri ugotovi, da je imel Microsoft monopolno moč, ki jo je uporabil tako, da je škodil potrošnikom, tekmečem in drugim podjetjem. Hmm, torej je Microsoft škodil pravzaprav vsem.

POMLAD 2000

Sodnik Jackson odloči, da je potrebno Microsoft zaradi zlorabe dominantnega tržnega položaja razdeliti na dvoje. Pravi, da bodo le tako Microsoftu onemogočili monopolistične operacije. Ima več protis tiskovnih konferenc.



položaja, vendar mu krivde sploh ni potrebno priznati, temveč mora konkurentom le olajšati razvoj njihovih izdelkov in OEM partnerjem omogočiti, da na svoje računalnike namestijo konkurenčne izdelke.

Gatesa pa nedvomno najbolj boli dejstvo, da bodo morali tekmeccem oddati kodo, ki povezuje programe, kot sta Word in Excel z Okni, poleg tega pa ne bodo več mogli ukrepati proti razvijalcem, ki razvijajo konkurenčno programje. V bistvu je bil Microsoftu tako odvzet položaj, ki mu zakonsko nikoli ni pripadal, temveč so ga pravni elementi le dopuščali. Se vam ne zdi, da je kazen za kakšnih deset let prepozna?

V teoriji imajo sedaj razvijalci proste roke, da kupcem priskrbijo alternative za Internet Explorer, Office in druge izdelke, ki so bili do sedaj monopolizirani s strani Microsofta. Vendar pa je vprašanje, koliko

se bo v resnici sploh spremenilo, saj razsodba Microsofta na nikakršen način ne omejuje pri izbiri izdelkov, ki jih namerava integrirati v Windows, zato je Netscape še vedno ostaja alternativa že vključenemu Internet Explorerju. Hm.

Kljub temu pa Microsoftovih pravnih težav še ni konec. Komisar za konkurenco pri Evropski Uniji, Mario Monti, je Microsoft obtožil nelegalnega prilaganja izdelkov v svoj operacijski sistem in če bo Microsoft spoznan za krivega, ga lahko to stane 10 % letnih prihodkov – in samo lani to pomeni 25,3 milijarde dolarjev. **Boštjan Uršič**

-> **Kliknite sem**

<http://www.microsoft.com/presspass/press/01/11-02settlement.asp>

JUNIJ 2001

Zvezno prizivno sodišče razveljavi dekret o razdelitvi – in Jacksona obsodi »objestnega neupoštevanja etičnih obveznosti sodnika« – vendar soglasno razsodi, da je Microsoft kršil protitrustovske zakone.

SEPTEMBER 2001

Ministrstvo pravi, da Microsofta več ne namerava razdeliti in da preučuje druge možnosti. Želijo odkriti hitro zdravilo, zato prenehajo raziskovati, ali je bil Internet Explorer nelegalno priložen sistemu Windows.

NOVEMBER 2001

Ministrstvo in 9 preostalih zveznih držav se sporazume z Microsoftom. Sodnica Colleen Kollar-Kotelly mora odločiti, ali je sporazum v najboljšem interesu javnosti, preden ga tudi uradno potrdi.

dnevnik

Označite si naslednje datume

Slovenska Okna XP (7. marec)

Lokalizacije Win 2000 sicer nismo doživeli, zato pa bo nov Microsoftov paradni konj prirejen za naše računalniške Janeze in Jožice.

www.microsoft.com/slovenija



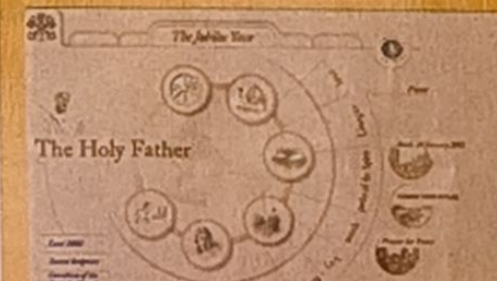
Mednarodni dan žena (8. marec)

Navkljub priljubljeni farni, 8. marec ni praznik namenjen samo materam, temveč vsem ženam. Ker svoje alter-življenje tako ali tako živite na internetu, svojim dragim ženam naročite lep šopek cvetja na www.cvetje.com

Virtua Tennis (23. marec)

Najboljša simulacija tenisa prihaja na PC – zahvaljujoč smrti Dreamcasta in novi Segini usmeritvi bomo pravih wimbledonskih užitek končno deležni tudi mi.

www.sega.com/games/home_games/jhtml



Velika noč (31. marec)

Že spet so pred vrati prazniki, ko bomo lahko preživeli čudovite urice za računalnikom. Vendar pa nikar ne pozabite prigrizniti kakšnega kosčka šunke in če bo kdo želel z vami »barvati jajčka«, tega nikar ne jemljite osebno. www.vatican.va
slika DNEVNIK vatican

PC Format (2. april)

Če se je na 1. april kdo grdo pošalil z vami, se ne sekirajte, temveč pri svojem trafikantu poiščite naslednjo epohalno številko PC Formata. In pomnite: pametni se naročijo in revijo prejmejo na dom! www.pcformatslo.net

Jaz sem izumil miško

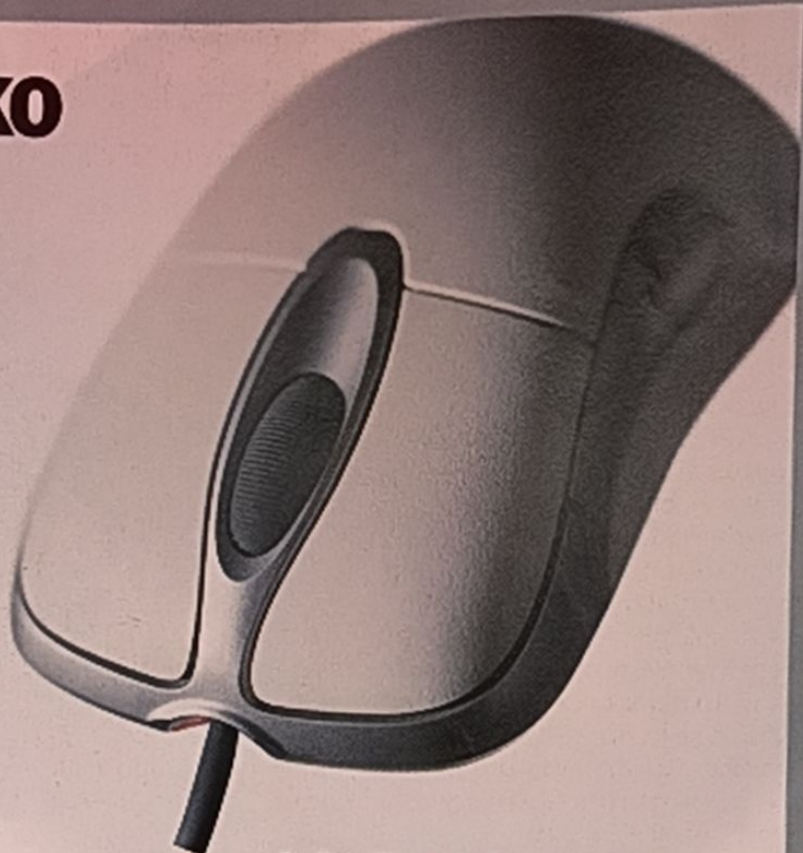
Spoznavajte človeka, ki je sprožil naval glodalcev na svet.

Ko je Dr. Douglas C Engelbart

izumil miško, je zadevo najprej želel poimenovati "pokazatelj x-y položaja". Eden izmed članov moštva je zadevi dal vzdevek miš in ime se je prijelo. Menili smo, da bo dobila bolj dostojanstveno ime, ko enkrat pobegne v svet.

Dr. Engelbart sedaj vodi Inštitut Bootstrap, v katerem so doslej že izumili delovanje internetnih hiperpovezav, postavili zasnovo za spletne brskalnike in vzpostavili najzgodnejše video-konference. Ob koncu lanskega leta je Britansko računalniško združenje priznalo njegove rezultate in mu dodelilo prestižno nagrado.

Engelbart je želel ljudem ponuditi boljši in preprostejši način interakcije z računalniškim zaslonom. Ena izmed prvih idej je bila »velika sledilna krogla, pravzaprav podobna topovski krogli,« je povedal v intervjuju. »Imeli smo nekaj zasnov naprave, končali pa smo s predmetom, ki ga je bilo mogoče premikati naokrog. Postavili smo svetlobno tablo poleg zaslona, tako da je računalnik premike lahko »opazil«. Vi ste z uporabo nekakšne palice mahali naokrog in poskušali nadzirati zadeve na zaslonu.«
www.bootstrap.org



Ponižna miška – na podlagi, nedaleč od vas.

Z uro proti žeji

PC digitalna ura, ki pozna pot do gostilne.



Raziskovalci na univerzi v Bristolu so razvili napravo velikosti ročne ure, ki vam zna pokazati pot do gostilne. Naprava uporablja sistem GPS in vam sporoča, kako daleč je najbližje gostišče ali hotel in v kateri smeri ter vam celo daje kratek opis tistega, kar vas tam čaka. HandPC je del projekta, ki ga financira Hewlett-Packard in katerega cilj je izdelati poseben računalniški suknjič, ki bo turistom pomagal pri obhodih mest.
www.hpl.hp.co.uk

Fantastična svetloba

Neustavljiva sila sreča ... Oh, ustavila se je.

Potem, ko je raziskovalec v New Jerseyu lansko leto uspelo prepričati svetlobo, da je potovala hitreje od svetlobne hitrosti, je bilo videti, da bo znanstveni škorenj pohodil vse zakone fizike, kot jo poznamo. Temu sicer (še) ni tako, vseeno pa se vedno najde dovolj genialnih znanstvenikov, da poskrbijo za kaj razburjivega vsak mesec. Ta mesec so nas presenetili Korejci in Američani, ki so v Mascom Air Force Base v Massachusettsu uspeli ujeti (omejiti) žarek svetlobe v itrijske silikonske kristale.

Proces se zdi enostaven – žarek

laserske svetlobe je projiciran v kristal, nato žarek drugega laserja spremeni strukturo kristala tako, da prvi žarek več ne more skozenj. Ko sekundarni laser spremeni strukturo kristala, začno atomi kristala znova oddajati fotone in tako ustvarijo začetni žarek.

Medtem, ko upamo, da gre za pomemben korak naprej v razvijanju Star Trek fazejev, laserjev in podobne krame, so se nekateri že spornili bolj konkretnih izumov, ki jih omogoča novo odkritje. Ujeto svetlobo bodo namreč uporabljali kot pomnilnik za kvantne računalnike. Kako bodo ti spremenili svet in nas, preverite v obširnem



Seveda si lahko omislite tudi kakšen drug način uporabe kristalov.

RADIO
WAZ
90.3 90.6 MHz

CRT je mrtev

Vsi se strinjajo, da so ploski TFT zasloni prihodnost.



Velikanski CRT monitorji (da, natanko takšen, kot je tudi na vaši mizi) so »uradno mrtvi«, če naj verjamemo šefu Apple, Stevu Jobsu. Seveda je njegova izjava lahko povezana tudi s

tem, da novi iMaci prihajajo na tržišče s seksi ploskimi TFT zasloni, vendar se kljub temu strinjamo, da ima prav. Cene TFT zaslonov se kar padajo in niso nikoli bile nižje, pa tudi drugi strokovnjaki menijo, da bi CRT monitorji lahko končali na pokopališču zastarele računalniške opreme do leta 2005. »Ne vem, zakaj bi se zgodilo drugače. Večina potrošnikov bi že sedaj izbrala TFT zaslone, če ne bi bilo velike razlike v ceni, lansko leto pa so cene TFT zaslonov drastično padle. Slej ko prej bodo zamenjali CRT zaslone.« Celo CTX, eden največjih proizvajalcev monitorjev s katodno cevjo, je pričel izdelovati TFT zaslone.

»Zanimanje za TFT zaslone se je resnično občutno povečalo,« je povedal predstavnik CTX-a. »LCD monitorji so zasloni prihodnosti.« Naslednji mesec preberite vzporedni test petih vročih LCD zaslonov.

www.ctxeurope.com
www.apple.com/imac

LCD je tisto pravo – kar je sedaj tudi uradno. In padajoče cene TFT zaslonov bodo poskrbele, da bo njihova priljubljenost nadalje rasla.



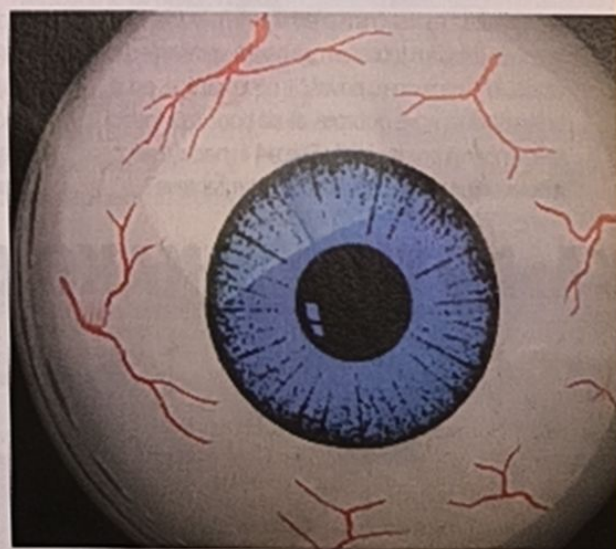
Bionične oči so tukaj

Težave z vidom? Nič več, zahvaljujoč vesoljskim znanstvenikom iz NASE.

Po našem mnenju sta Terminator in Wolfenstein kriva, da ljudje rezervirano gledajo na androidsko kombinacijo pol-človek, pol-stroj. Nekoč je veljalo, da so bili bionični ljudje junaki, ki si niso belili glave z moralnimi vprašanji o pravičnosti biončnosti, s katerimi se ubada njihov sodobnik, JC Denton.

Svet nano-spreminjanj je tukaj in to zahvaljujoč znanstvenikom pri NASI, ki so v nižjih plasteh atmosfere ustvarili umetne retine – z drugimi besedami, bionične oči. Z uporabo keramičnih vsadkov, ki so »debeli« le dvajsetino širine človeškega lasu, s čimer je poudaril delovanje občutljivih živcev v očesu, bo Dr Charles Garcia s teksaške univerze že pred koncem tega leta pričel z vgradnjo umetnih organov vida. Kljub temu je v svojih napovedih izredno pazljiv: »Ali bodo oči delovale? Žal ne bomo vedeli, dokler zadev ne vgradimo v katerega izmed naših pacientov.«

Veliko odkritje na področju zdravljenja slepih torej, ali pa prvi korak v ustvarjanju kibernetične armade, s pomočjo katere si bo



Mi se moramo ob tem vprašati, ali nam bodo bionične oči naposled dale že tako dolgo želen pogled skozi tkanino?

peščica korporacij podjarmila človeštvo? Odvisno od vašega pogleda na zadevo ...

<http://science.nasa.gov>
www.med.uth.tmc.edu

na obzorju

Najnovejša oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

Asus V8460 GeForce4

Ti4600

550 EUR

www.asus.com

Asus bo med prvimi, ki bodo ponujali grafično kartico s trenutno najhitrejšim grafičnim čipom. GeForce4 Ti4600, 128 Mb BGA DDR SDRAM, ki teče pri 660 MHz, bo dal vetra še tako zahtevnim igram. Ob omembi podpore za več monitorjev, množice možnosti za prikaz slike in prenovljenim pomnilnikom Lightspeed druge generacije, ne bodo ostala ravnodušna niti trupla. Ki pa jih spet zlahka pokoplje cena.



Fuji finePix 2800 Zoom

650 EUR www.fujifilm.com

Srebrn in gladek kot Kilroy. Fuji je z modelom 2800 opustil podobo sodobnih čutaric in ponudil bolj sodobno/lično oblikovan fotografski aparat. Kljub le 2 Megapixelnemu CCD (kar je danes skromno), so slike zahvaljujoč vgrajenim sodobnim tehnologijam zares kvalitetne. Odlična zadeva je vsekakor 6x optični zoom, v paket s fotografsko kamero pa sodi tudi 16 Mb Smartmedia. Cena? Malenkost.

Gericom Webgine Per4mance

2400 EUR

www.gericom.com

Novi standardi zmogljivosti in mobilnosti. Ali res? Prenosnik. Procesor Intel Pentium, ki teče z 2 GHz. 512 MB pomnilnika. 40 Gb trdega diska. Očitno je argumentov dovolj! Dodajmo še sodoben operacijski sistem (WinXP), pogon CD-RW/DVD, 56k V90 fax-modem, Fire Wire IEEE 1394a, mrežno kartico 10/100 MBit LAN. Dovolj? Niti ne? Tukaj je še 14,1-palčni zaslon z aktivno matriko in 16-bitna stereo kartica. Huh, še kiki'co prodala bi ...



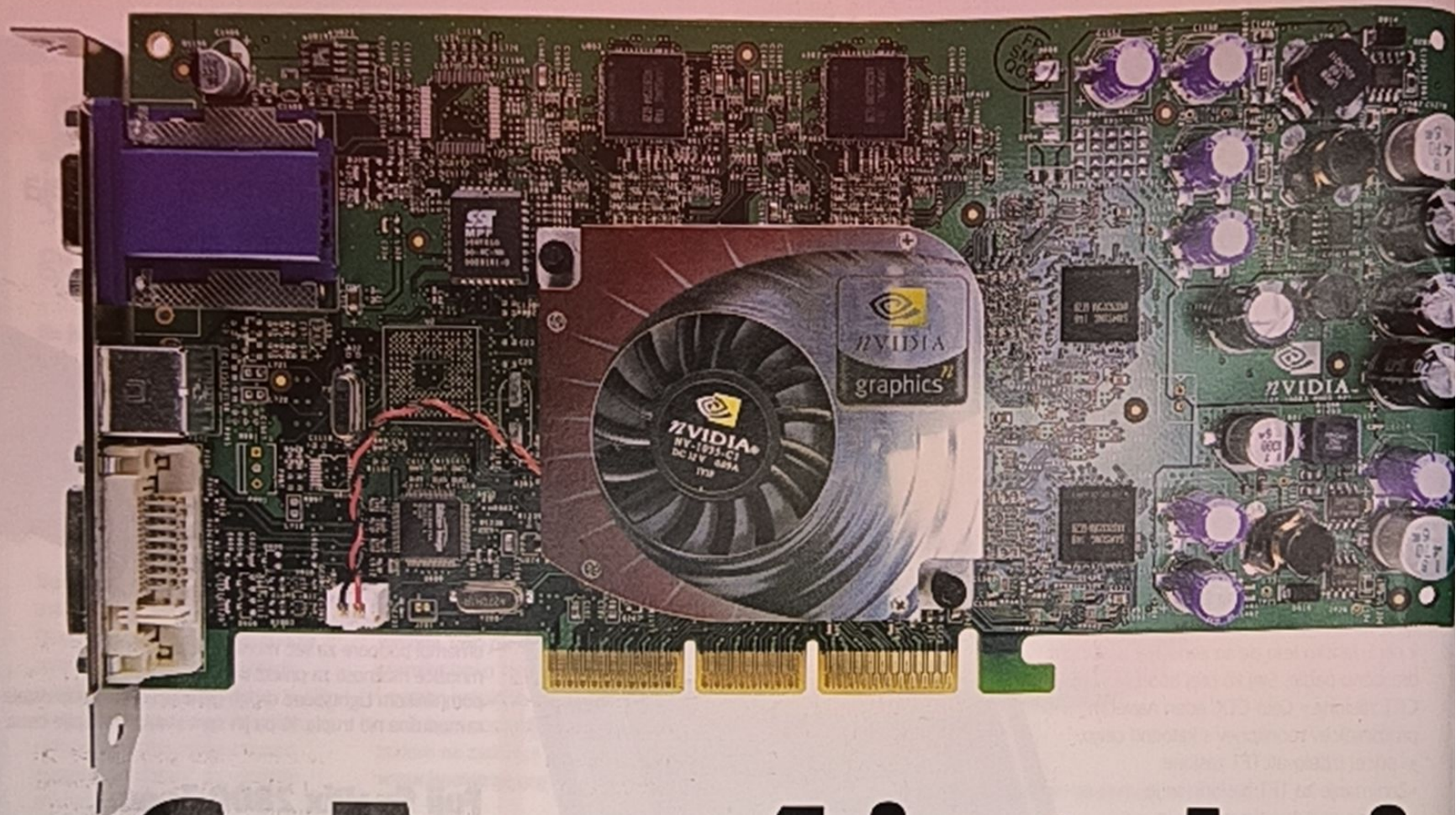
JVC Miniature GR-DVP1

1400 EUR

www.jvc.com

Z le 410 g je ta majhna kamera vodilni paradni konj JVC-jeve miniaturizirane serije digitalnih kamer. Z vsemi odvečnosti, ki jih lahko pri kameri s to ceno pričakujete, pa ne pogrešamo skoraj ničesar, kar premorejo velike kamere. LCD TFT zaslon; 800.000 pixel CCD in 100x Super Digital Zoom.





GeForce4 je tukaj

nVidia GeForce4 obljublja sveti gral 3D izrisovanja: "real-time" krzno!

Pred le nekaj meseci se je zdelo, da se je nVidia prestol zamajal. ATI je bil pošteno udaril s cenovno ugodnim in hitrim Radeonom. Ker pa je od lansiranja nVidiane serije Ti minilo že pol leta, nas napoved GeForce 4 ni tako blazno presenetila. Priznamo, da smo bili kar skeptični glede namena, vizije in poslanstva GeForce 4, vendar smo sedaj že nekoliko pomirjeni.

Skorajda vse na karti je spremenjeno in izboljšano. Lightspeed Memory Architecture (LMA), zaradi katerega je bil GeForce3 tako odlična kartica, je nadgrajen v LMAII, z novimi sposobnostmi, kot so Auto Pre-charge, za zmanjšanje dostopnega časa pomnilnika. Tukaj so tudi štirje neodvisni medpomnilniki, znani kot Quad Cache (eden za vsako primitive, pixel, vertex in teksturno

informacijo). Srce čipa je prav tako naraslo v nFiniteFX II. Zahvaljujoč dodatnemu vertex shaderju, je GeForce 4 trikrat hitrejši od predhodnika, ko gre za premikanje kompleksne geometrije. Programirljivi Pixel Shader, ki ureja "lepljenje" tekstur na 3D modele je prav tako izboljšán, kar pospeši izris podrobnih scen.

Če primerjamo testne programe, nas je GeForce 3 šokiral z realističnim premikanjem kože na obrazu starčka. GeForce 4 demo nam prikaže volkodlaka z realističnim premikanjem krzna. Kljub krznu in drugim dobrotam pa ostaja vprašanje: bodo igralci, ki si ne morejo privoščiti nove kartice, ostali prikrajšani za nove dobrote, ali pa bodo izdelovalci iger ignorirali prednosti GeForce4 in nadaljevali z izdelovanjem iger za nižje sistemske zahteve?

»Entuziasti želijo hitrejšo grafiko, večina populacije pa cenejše osnovne dele in boljšo kakovost,« komentira Dan Vivoli, podpredsednik marketinga pri nVidii. »Prepričljive fotorealistične scene so še vedno 10 let oddaljene, vendar bomo zagotovo prišli do tja.« Novi GeForce4 prav tako vpeljuje tudi podporo za dvojni prikaz slike (dual display) kot standard, pač zavoljo rastoče težnje po več prikazovalnikih hkrati. Tehnologija je vgrajena v čip, prisotnost vmesnika pa bo odvisna od izdelovalca kartic. Novega paradnega konja nVidie žal nismo uspeli vključiti v supertest grafičnih kartic, saj je kartica prispela prepozno, zato pa si lahko v ločenem testu ogledate primerjavo GeForce4 z najhitrejšimi karticami na testu. V Sloveniji bi naj kartice ponudili že marca. **PCF**

>>SMEŠNA LOGIKA: KRZNO, IN KAKO GA PRIKAZATI



Leta 1989 so raziskovalci s Kallifornijskega inštituta za tehnologijo šokirali svet z animacijo realističnega premikanja krzna na modelu medvedka. Vsaka slika animacije se je izrisovala dve uri. www.cc.gatech.edu



Pixarjeva risanka Toy Story (1995) je pomenila revolucijo v svetu računalniške animacije. Vendar pa je uporabljala enostavne plastične in lesene modele, da se je izognila kompleksnemu izrisovanju krzna. www.pixar.com



Lani je Jed Lengyel iz Microsoftovih laboratorijev ustvaril program, ki je s pomočjo DirectX7 in nVidiane tehnologije znal izrisovati zajčka s pravim krznom, sestavljenega iz 5000 poligonov. <http://research.microsoft.com/jeddy/>



Novi demo za GeForce4 vsebuje hudobnega volkodlaka, ki se premika pri gladkih 60 slikah na sekundo in prikazuje 100.000 poligonov popolnoma izrisanih kosti, kože in seveda krzna. www.nvidia.com



Prihodnost je lepo prikazana v novi Disneyevi risanki Monsters inc. Kvalitetna animacija krzna (kot tudi trave in dreves in vsega ostalega) je izrisana v prepričljivih svetovih. www.disney.com



Delajte v Wordu za
0,0345 procenta hitreje

Božanska hitrost

Rekord v navijanju je postavljen, ob uporabi hlajenja s tekočim dušikom.

Svetovna navijaška skupnost se je konec januarja spopadla za slavo. Skupina Finskih nadnavdušencev je navila svoj 2.2 GHz Intel Northwood procesor na 3.6 GHz in tako postavila nov svetovni rekord. Northwood je kodno ime arhitekture Pentiuma 4, nabora čipov 845. Izdelan je v 0.13-mikronski tehnologiji, je hitrejši, a tudi manjši kot običajno – meri le 146 mm2 namesto Intelovih standardnih 217 mm2. Guruji skandinavske spletne strani Muropaketti.com so hladili njihov

poskočen procesor s tekočim dušikom (-196°C), kar mu je omogočalo delovanje pri 3.675 MHz. Zadeva je delovala na matični plošči Asus P4B266 s kakovostnim pomnilnikom Crucial PC2100 128 Mb in povečano napetostjo procesorja na 212 V, kar je pomagalo stabilnosti sistema. Na platformi Windows 2000 so poganjali Quake III, kar je nek finski tip skromno opisal kot "kar zabavno".

www.muropaketti.com
www.extremeoverclocking.com

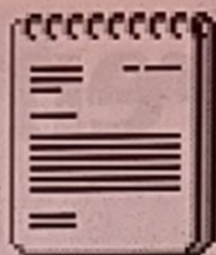
ALI STE VEDELI



V zadnjem Championship Managerju najdete možnost, da igrate z igralci, ki nimajo vidnih statistik.

Razvijalci so ta način poimenovali "fog of war" (dopuščam prost prevod). Gre za besedno zvezo, s katero recimo igralci strategij označujejo prikrit prikaz igralne površine. Sovražnikova moč in enote so vidne komaj ko neraziskano ozemlje raziščete. Zadevo je med realnočasovne strategije najprej kot veliko revolucijo vpeljal Dark Reign, od takrat pa ga uporablja praktično vsaka omemba vredna strategija.

George Bush je termin uporabil pred kratkim, in sicer v izjavi o bombardiranju Afganistana. Besedna zveza se prvič pojavi že leta 1832 v zapisu O vojni (On War), avtorja Carla von Clausewitza. Tu opisuje "nezanesljivost vseh podatkov" in primerja vojaška načrtovanja z "zatemnitvijo, meglo ali mesečino" – odtod torej "fog of war".



Readme.txt

Želite glasbo na PC-ju? Pritisnite "Pressplay"

Na pomoč! Nikjer več ne najdem spodobnih MP3-jev! Nisi ravno veliko iskal, kajne? Konec koncev se je pojavila resna, industrijsko pogojena konkurenca MP3-jem.

Industrijsko pogojena? To verjetno pomeni, da bo za glasbo treba plačevati?! Torej, da! Pressplay je nov format digitalne glasbe, ki ga podpirajo nekatera največja imena v industriji.

Ali bom lahko še vedno nalaagal glasbo znanih glasbenikov?

Vsekakor. Potem ko boš plačal. Vendar je ne boš mogel deliti s prijatelji. Pozabi.

Lepa hvala. Mislim, da se bom kar znova lotil presnemavanja komadov s CD-ja.

Nikar tako hitro. Velike založbe razvijajo tehnologijo proti zajemanju, ki ne prepreči le presnemavanja CD-jev, temveč ob predvajanju CD-ja v računalniku prekrije glasbo s hrupom.

Očitno nas čaka cel kup težav! MP3 in CD presnemavanje ubijajo glasbo, veš.

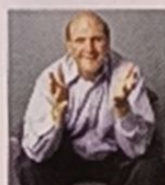
Ali niso tega govorili že za snemanje na kasete? Glasba od takrat še ni izginila. Aha, torej, vendar ... hm ... O čem že govorimo?

Glejte: MP3 je skorajda mrtev in zdi se, da bo kmalu nemoogoče zastoj poslušati glasbo na PC-ju. Kaj naj naredim? Poslušaj Val 202?

Kam sem že dal tisti stari kasetofon?

Netscape vs Microsoft

AOL Time Warner. Microsoft. Sodišča. Milo za drago.



Microsoft je spet v težavah. Tokrat je tožilec Netscape, predmet zločina pa že zloglasni Internet Explorer.

Lani junija je sodišče odločilo, da je Microsoft nezakonito uporabljal operacijski sistem za monopol in razširjanje svojega vpliva. Netscape trdi, da je Microsoft izkoristil monopol

in škodoval Navigatorju. Sedaj zavoljo Microsoftovih protizakonitih akcij zahtevajo "povrnitev finančne škode" na trgu spletnih brskalnikov.

Netscape je bil nekoč najbolj priljubljen in uporabljen brskalnik, leta 1999 pa ga je kupil AOL. Danes se zdi, da je Navigator komaj kaj več kot sentimentalni spomin prvotnih uporabnikov. Netscape 6.2 je počasen, napihnen in zmeden kos

programske opreme, zato ni mikaven za številne uporabnike Microsoftovega Internet Explorerja. "AOL je kupil Netscape za bajnih 10 milijard USD in praktično zavozil investicijo," pravijo pri Microsoftu. "Sedaj želijo Microsoft kriviti za lastne napake."

www.aoltime Warner.com
www.microsoft.com/freedomtoinnovate

KAKAJ SO ČRHOVALNIKI SPREMENILI SFET

Črkovalniki so se pojavili nekako zočasno z prirejevalniki besedila.



Pred sem so ljudje tiskali bebede v SLOVARJIH, če jih niso znali črkovati.

Ko so računalniki postali močnejši, so jih črkovalniki redno zapolnili.



Revolucija je prišla z Microsoftovim Wordom, ki je podčrtoval napačne besede z rdečo, takoj ko si jih vtikal.

Rezultat? Če ne vidimo nobenih rdečih pack, dobivamo, da je vse v redu.

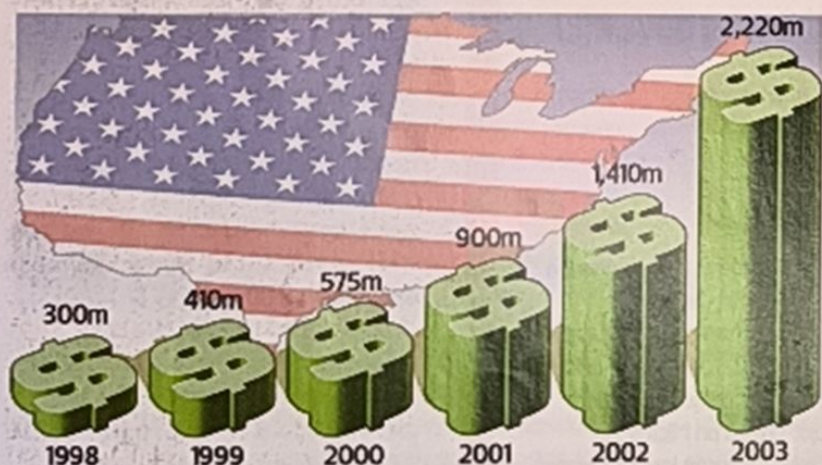
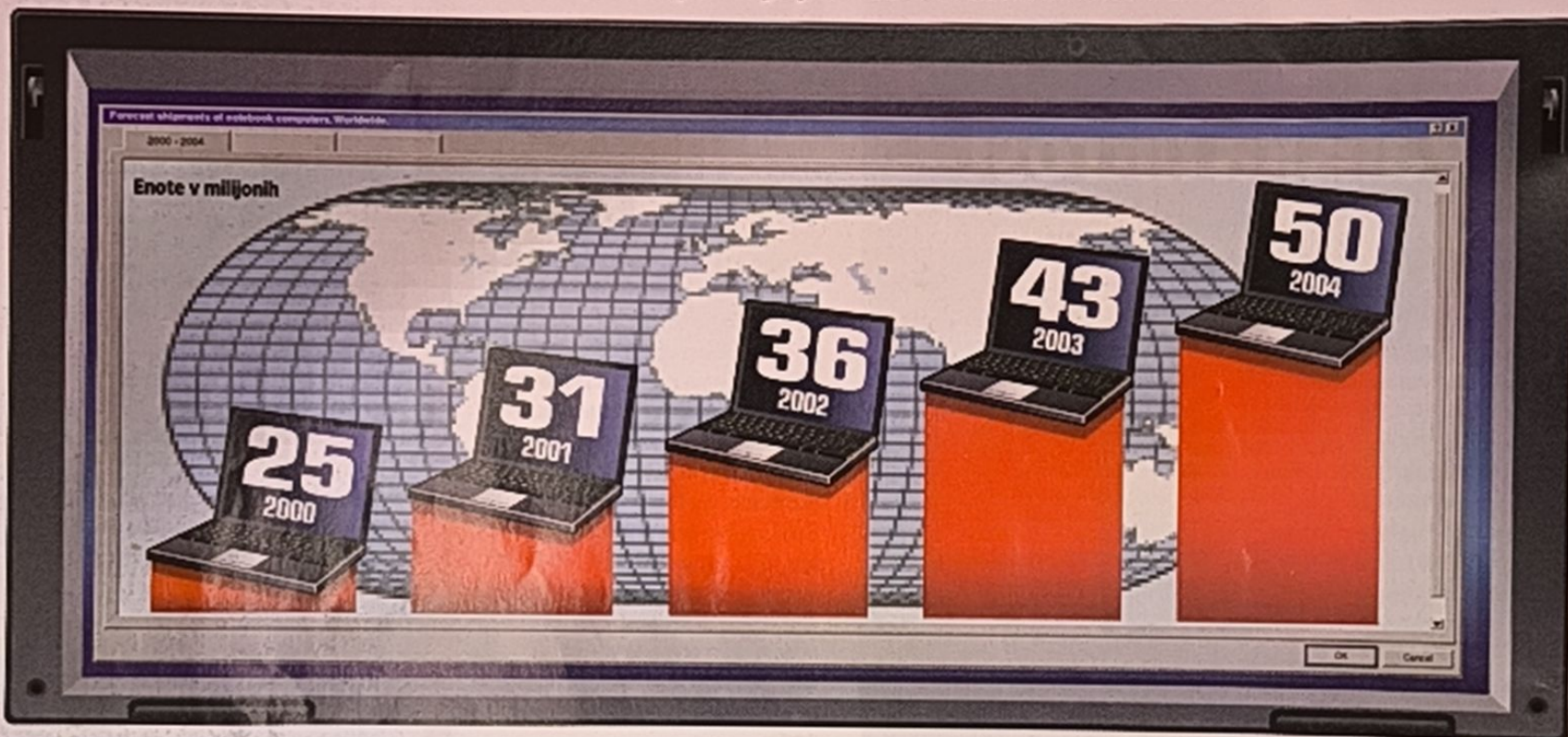


Kar verjetno ne diži. Črkovalniki so pojedli ugleševanje. Vse je popolnoma artipicijalno.

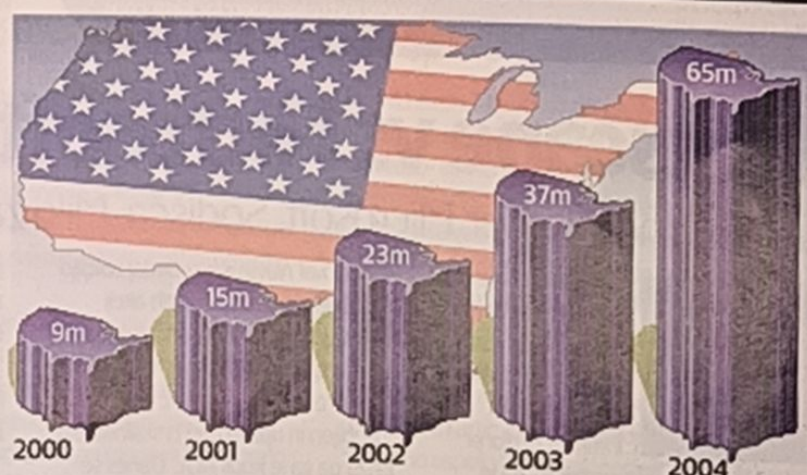
Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

MOBILNO RAČUNALNIŠTVO Predvidena prodaja prenosnih računalnikov v svetovnem merilu.



Predviden znesek, porabljen za brezžična omrežja (ZDA)



Število ljudi, ki do interneta dostopa brezžično (ZDA)

↑ DOBER MESEC

Macintosh



G4 Cube je naposled odjezdil v ozadje, potem ko je Apple predstavil novo obliko svojih izdelkov. Po našem mnenju izgleda nov iMac kot WC račka in bo imel resne težave s hlajenjem, ampak hej – kdo pa sploh smo, da govorimo o tem?

Amazon

Res gre za eno najbolj slovitih spletnih imen, ampak – če verjamete ali ne – je bilo zadnje četrtletje 2001 prvo, v katerem je Amazon dosegel dobiček. Zasluzili so 40 milijonov dolarjev, v primerjavi z izgubo 42 milijonov v zadnjem četrtletju 2000. Kljub temu njihova skupna izguba še vedno znaša 2,1 milijarde zelencev.

Ženske deskarke

Star predsodek, da je svet osebnih računalnikov namenjen moškim, je doživel še en udarec – število ženskih spletnih deskark raste hitreje kot celotna internetna populacija. Število deskarjev nežnejšega spola je zrastle za 9 % (na 55 milijonov), medtem ko je skupna internetna populacija zrastle za 6 %.

↓ SLAB MESEC

Microsoft



... morda. AOL se menda pogaja o nakupu Red Hata, vodilnega distributerja glavnega tekmeča Oken, Linuxa. Prepri med AOL-om in Microsoftom okrog spletnih brskalnikov in programov instant-messenger trajajo že nekaj časa in to bi lahko bil velik dosežek za AOL.

Združitev HP-ja in Compaqa

Walter Hewlett, sin soustanovitelja HP-ja, Billa Hewletta, nadaljuje z odporom do združitve s Compaqom. Osem drugih članov upravnega odbora HP-ja je odgovorilo z dvornom v njegove kompetence: »Walter ni nikoli delal v podjetju ali bil vključen v kakršnekoli vodstvene posle,« so sporočili.

Možnosti, da bo internet prišel v nebesa

»Kljub velikanskemu pozitivnemu potencialu, so nekatere možnosti za negativno in škodljivo uporabo interneta vsem dobro znane,« je zatrdil Papež Janez Pavel II. Dalo bi se sicer razpravljati o tem, ali naj mnenje 81-letnega moža o čem takšnem jemljemo resno, bomo pa videli, kakšen bo odziv katolikov.

PCFormat Intervju

Prost pristop Vaša priložnost, da izprašate legende posla

Intervju, v katerem boste vi postavljali vprašanja! Tokrat šef marketinga Advances Micro Devices, Robert Stead, odgovarja na vprašanja bralcev angleškega PC Formata.



"Megahertzi že dolgo niso več natančno merilo za učinkovitost procesorja."

Robert Stead

Ali ste razmišljali, da bi izdelali reklamno skladbo in jo uporabili vsakič, kot to počne Intel?

>Mike Pickles

Robert: Takšno "zvočno oglaševanje" se nam ne zdi preveč pomembno. Ljudje se odločajo za nakup novega PC-ja glede na množico dejavnikov. Ljudje, ki jim je pomembno, kateri procesor si lastijo, so tehnološko bolj osveščeni in zato ne bodo impresionirani zgolj s skladbo.

Ali pričakujete, da bo AMD v bližnji prihodnosti dominiral nad Intelom in trgom procesorjev?

>Russell

Robert: Ne pričakujemo, da bo AMD kmalu prehitel Intel na področju števila prodanih procesorjev. Glede na rečeno pa moram še dodati, da smo na nekaterih marketinških segmentih zelo blizu (posebej na potrošniškem

trgu v več državah). Našo najnovejšo tovarno v Evropi smo postavili 3 leta, stroški zanjo pa so bili 2,1 milijarde evrov. Pri takšnih investicijah ne pričakujemo letne podvojitve dobička.

Ali je označevanje procesorjev z XP uspešno?

>Donald Weil

Robert: Kratek odgovor je: "Da!" Kakor koli že, domnevam, da se vprašanje nanaša bolj na številčenje modelov, kot na del "XP". Ljudje so zelo navdušeni nad novim načinom merjenja učinkovitosti – mi ga imenujemo True Performance Initiative (pobuda za pravo učinkovitost). Megahertz že dolgo ni več natančno merilo za učinkovitost procesorjev. Še več, ko Intel ni vodil v "bitki megahertzov" (sploh ko smo ga potolkli pri 1 GHz), je investiral veliko denarja in časa, da je ljudi prepričeval o tej stvari. Ko pa je Intel predstavil procesor, ki žrtvuje učinkovitost zavoljo MHz (govorim o P4) je vse skupaj postalo neumno in čutili smo, da moramo omogočiti ljudem pošten pogled na zadeve. Veliko smo se trudili zato, ko pa smo zadeve razložili na enostaven način, so ljudje razumeli. Na primer, lahko je videti, zakaj nas povečan tempo hoje ne pripelje prej na cilj, če smo medtem skrajšali korake.

Ali imate datum AMD-jevega prestopa v izdelovanje 0.13-mikronskih procesorjev?

>Dove! Trippymet

Robert: Konec leta 2002.

Ali niso procesorji že dovolj hitri?

>Daniel Olney

Robert: Vedno se najdejo ljudje, ki iščejo boljše procesorje za učinkovitejšo poganjanje aplikacij. Za potrošnike pa so pravi motivatorji nakupa novih procesorjev igre in urejanje videa. Vendar, vsekakor ne verjemite vsakomur, ki vas prepričuje, da potrebujete najhitrejši procesor pod soncem, zato da brskate po Internetu in istočasno zapišete CD. Kakor koli že, stvari so drugačne, ko gre za "velike posle". Če iščete nafto ali potrebujete finančno analizo pred konkurenco, potem tudi najhitreje ni dovolj hitro. **PCF**

POŠLJITE NAM VPRAŠANJA

V številki 2 Lugasov David Klasinc

Ob trenutni priljubljenosti Linuxa zagotovo želite Davidu Klasincu, predsedniku društva LUGOS (Linux User Group Slovenija) postaviti kakšno vprašanje. Zbiramo jih v predalu pisma@pcformatslo.net.



Najbolj priljubljena alternativa v svetu procesorjev – in vir nesreče za Intel.

Zona somraka



Aljoša Hancman vam razkriva, zakaj ne veljate za šoferja, dokler ne povozite vsaj pet kilogramov težkega hišnega ljubljénčka.

Sosed. Heh. Ste morda pomislili, da ni posebej navdušujoče živeti na drugi strani pretanke stene računalniškega fanatika. Verjamem da ni. Zato pa imate nas, da izvajamo takšne miselne vrstolomije. Še več – posebej za vaše zadovoljstvo smo našli tipičnega "sosedo" in mu ukradli dnevnik. Zvezan nad kotlom vrelega olja nam je rade volje dovolil objavo. Poglejte na svet še iz druge perspektive, ki se bo začela...

... tukaj

9. januar. "Sosedov mulc je danes dobil tisti 'komputer' ali kako se že reče. Malo je vznemiril mojo zlato ribico, ko je prestavljal pohištvo, ampak bo že prav tako – računalniki so moderna reč in dandanes ga moraš imeti, če hočeš kam priti. Pa tisti intrinet ima menda tudi notri našraufan, tako da se bo fant še kaj naučil."

19. februar. "Moja zlata ribica že ves teden živčno plava levo in desno. Na levi plavutki je dobila celo grd izpuščaj. Kriv je seveda sosedov mulc in njegov računalnik. Cele noči se sliši samo grozno streljanje in kričanje."

28. februar. "Sosed se je očitno malo zresnil. Zjutraj je v stanovanje zvlekel pet frdamano velikih zvočnikov, tako da se bo očitno začel ukvarjati z glasbo. Od nekdaj se mi je zdel umetnik."

29. februar (5.00 zjutraj!). "Prekleti mulc zagamaril! Psihopat je, ne pa umetnik. Če ne bo kmalu utišal računalnika, mu bom jaz pomagal!"

8. marec. "Pokopal sem zlato ribico. Tisto razbijanje je bilo preveč za njeno nežno srce. Pa ravno na dan žena!"

9. marec. "Kupil sem dvocevko in dva naboja."

To bi lahko bil dnevnik vašega sosedo. Če vam je življenje drago, navijte zvočnike dovolj na glas, da ne boste slišali njegovega trkanja.

Zakaj je **Koreja** nora na igre?

Zato, ker so Korejci zelo dobri v njih.

Največji svetovni turnir v igrah se je zgodil prejšnji mesec. V Koreji. In Koreja je zmagala. World Cyber Gamer je pokazal, da so Korejci res v spici igranja. Na njihovih TV kanalih prikazujejo celo posnetke deathmatchev, primer igralca, ki je umrl po 36 urah neprekinjenega igranja *Starcrafta* pa je dovolj očiten. Gre za tehnološko nor in izredno napreden narod, ki igra le na PC-jih. 10 milijonov ljudi ima širokopasovno povezavo, konzole zaradi slabih trgovskih vezi niso na voljo, njihove mrežne igre pa igrajo milijoni. Igranje je

>>Portreti zvezdniških igralcev se pojavljajo na pločevinkah Coca-Cole

postalo pravi šport!

Vendar tudi PC-ji niso dostopni vsakomur, zato Korejci igre množično igrajo po igralnih sobah, ki so najpogostejše nastajale kar v dnevnih sobah in stanovanjih ter ponujajo igranje za 1 USD na uro. Največji zvezdniki med igralci so celo tako slavni, da se njihovi portreti pojavljajo na pločevinkah Coca-Cole, prepri iz iger pa se nemalokrat prenesejo tudi v življenje, celo tako daleč, da prihaja do krvavih primerov in pretepov. To poletje torej bodite pozorni na svoje početje v korejskih kibernetičnih kavarnah, ko boste naše fante bodrili do naslova svetovnih prvakov. www.worldcybergames.org www.lineage.co.kr



Rezervirajte svoje počitnice že danes – Koreja je pravo mesto za nogometne in druge igre!

Psihologija pisav

Kako vplivajo na vaše možgančke.

Dragi g. Skopušnik, s tem pismom dajem odpoved v vašem podjetju. Moja odločitev, ko sem se vam pridružil pred šestimi meseci, je bila daleč največja napaka v mojem življenju.

Naj ne govorijo samo besede. Izberite Courier New, ki izgleda še posebej hladno.

Raziskave podjetja Lexmark kažejo, da izbira pisave vpliva na to, kaj misli bralec o vas. Če pišete kaj pomembnega, ohranite pisave majhne in minimalistične, saj lahko večje pisave kažejo na "določeno nestabilnost". Uporaba Times new roman je za ljudi znak, da ne znate spremeniti prednastavljene pisave, Verdana pristoji svetovljanskim osebam in Courier je kot nalašč za ljudi, ki bi radi, da njihovi dokumenti delujejo bolj resno, kot so v resnici. Uporaba pisave naj bi celo vplivala na prihodnje odločitve bralca, povezane s pismom. Zabeležite si, da se ženskam zdijo bolj privlačne zaobljene pisave, kot je npr. Comic Sans MS.

Na sončni strani Alp

Podjetniške novice iz naše podalpske deželice.

HP Slovenija so napovedali novo serijo razširjenih strežnikov, zasnovanih na Intelovih procesorjih. HP Server tc2100 je namenjen trgu hitro rastočih manjših do srednje velikih podjetij, ki nimajo veliko osebja za IT rešitve; funkcije, ki olajšajo namestitve, pa so odpiranje brez orodja, dostop od spredaj, in preprosta montaža. Tc2100 je enoprocorski strežnik, ki ga je mogoče konfigurirati s PIII 113 GHz ali 950 MHz Celeronom.

CHS d.o.o. sporoča, da so v sodelovanju z japonskim gigantom Sony znižali cene dveh monitorjev: tako sedaj 21-palčni CRT zaslon E500 stane le 193.900 SIT, medtem ko za LCD model S51 zahtevajo 156.900 SIT. Obe ceni že vključujeta 20 % DDV. Če potrebujete kakovosten monitor, pokličite na (01) 280 66 00.

Intel je pri nas predstavil

procesor Pentium 4 s taktom 2,2 GHz. Procesor je izdelan z 0,13-mikronske tehnologije (za 30 % manjša površina procesorja), ki uporablja izredno učinkovite bakrene povezave. Kot pravijo, je novi Pentium 4 v prvi vrsti namenjen »uporabnikom, ki se ukvarjajo z obdelovanjem grafike in videa, obenem pa podjetjem, omogoča izkoristek novih in prihajajočih tehnologij, kot je XML in računalnik uporablja za izdelavo spletnih storitev ter skupinsko delo.« Tako so nam vsaj rekli.

Podjetje Zaslon, član skupine Hermes SoftLab, in Slovenski inštitut za kakovost in meroslovje sta 13. in 14. februarja organizirala strokovni seminar z naslovom »Obvladovanje informacij v skladu s standardom ISO 17799/BS 7799«. Ker ne bi radi dolgovali, povejmo le to, da so razpravljali o varovanju

dragocenih podatkov, čemur podjetja dandanes namenijo vse več energije. Poleg teoretiziranja so si lahko obiskovalci ogledali Poslovni ščit, ki kot prvo tovrstno orodje na slovenskem trgu organizacijam olajša pot do varnih informacij. Več si ogledajte na www.zaslon.si/poslovni_scit/default.htm.

Microsoft Slovenija so uradno napovedali dostopnost razvojnega orodja Visual Studio .NET, ki predstavlja popolno orodje za razvoj in integracijo spletnih storitev XML in aplikacij. Visual Studio .NET je temeljni kamen Microsoftove strategije .NET in razvijalcem ponuja enotno razvojno okolje, v katerem lahko razvijajo nove in učinkovite spletne aplikacije, s katerimi lahko izkoristijo moč interneta. Za več podatkov pobrsajte na strani <http://msdn.microsoft.com/vstudio/>

Radio
4top 94.4

PCFormat dosje TEHNIČNA PODPORA

Tista, ki vam razloži, da ste butelj s tehnološkega vidika ...



Vemo, kdaj pride v poštev. Ko se zalomi. Ko z lastno nesposobnostjo in nerazume-

vanjem strojne ali programske opreme povzročimo x-kratni »blue-screen of death«, samodejni ponovni zagon ali pač eksplozijo računalna. Garancija nam v vseh primerih le ne more pomagati. V tokratnem PCF dosjeu bomo obravnavali tehnično podporo, ki jo uporabnikom nudijo ponudniki internet storitev v Sloveniji (v en lonec smo torej zajeli vse kable in druga prevozna sredstva, ki nam pomagajo pri vzpostavitvi zveze s spletom). V Sloveniji jih je dovolj, eni zastojni, drugi v zameno za ponujeno zahtevajo malce dobre volje. A kaj storiti, kadar se zalomi?

Reševanje težav po slovensko

Pri Amis.netu, ki ima sedež v Mariboru, pravijo, da za tehnično pomoč skrbi v različnih časovnih obdobjih čez dan šest do sedem strokovnjakov (ja, vidim vas, kako zavijate z očmi, ko vam v telefon spuščajo debilo glasbo), vaš klic na njihovo brezplačno telefonsko številko pa njihova centrala preusmeri k prostemu operaterju. V glavnem takšno delovanje prakticira večina ponudnikov internet storitev (SiOL, Arnes, Telemach in v zadnjem času Volja). Kar pa zadeva zasedenost linij, pa bi le-to komentiral tudi s sposobnostjo zaposlenih pomagačev pri reševanju težav. Ali pa s številom težav, ki se pojavijo? Naj mi nekdo prosim razloži, ali je le naključje, da moraš na Telemach klicati tudi po nekaj dni, preden ti kdo odgovori? Človek bi pomislil, da imajo uporabniki nešteto težav.

Ob standardni telefonski pomoči »počakajte na liniji, vaš klic je tretji v vrsti« pa pri nas ponujajo tudi osebno pomoč. Pri tem je prav, da vas pred obiskom na domu ali v pisarni opozorijo, da ste stroške njihovega prevoza in šarjenja po stroju dolžni kriti sami. Zanimivo pa se mi je zdelo, da

nikogar ne zanima, kako je z vašim programskim orodjem. Imate sploh originalno opremo z vsemi ključji, gesli in uporabniškimi imeni vred? Ali to pač ni njihova stvar? No, edino podjetje, ki ga jasno zelo zanima, kateri piratski dobavitelj stoji za vašim operacijskim sistemom Windows, je seveda Microsoft (sicer ni ponudnik internet storitev, bi pa njihovi strokovnjaki morali vedeti prenekateri odgovor na vaša vprašanja, če nastavljate Okna), ki nudi tehnično podporo le v primeru, da jim (z registracijsko kartico) dokažete, da ste dejansko lastnik originalnega programa. Je pa pohvale vredno dejstvo, da vam bodo dejansko znali pomagati pri večini zagat, povezanih z najboljšo pogosto uporabljanimi programi ter seveda z Windows.

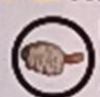
Kar pa zadeva pomoč, specifično povezano z dostopom do interneta, pa je pač tako, da lažje pridete do popolne tehnične pomoči, če se obrnete na tisto podjetje, pri katerem imate odprt račun. Če gre za bolj splošno težavo, lahko v primeru nadležne glasbe poskusite tudi drugje.

Če pa usposobite povezavo z internetom, pa lahko online ponavadi pomoč najdete hitreje. Preprosto vpišete sporočilo o napaki ali simptom v Google Groups in skorajda v vsakem primeru boste našli temo s podobnim vprašanjem, na katero je nekdo že podal odgovor. V kolikor pa si želite odgovora v slovenščini, pa vam lahko priporočimo tudi PC Formatov forum ali pa vprašanje, zastavljeno za našo rubriko Vprašajte Boštjana. **Tomaž Kotnik**



A ste tudi vi eden tistih, ki jih je lepega dne presenetil Google v slovenščini? Stran skriva še nekaj bombončkov – eden bolj sladkih so Google Groups.

PCFRazsodba



Ponudniki internet storitev v glavnem znajo poskrbeti za dobro tehnično podporo in imajo dovolj sposobnih posameznikov. Tudi podjetja, ki so nekoč slovela prav po svoji neučinkoviti podpori, so že popravila vtis. Ne bojte se dvigniti telefona, če pa se vam ta izneveri, pa vam vedno ostane stara dobra dopisnica in pismo našemu Boštjanu.

FM 102.1
99.5 stereo
Radio VIVA
M.Sobota tel: 02/537-1949

Radio VIVA
Slave Klavara 1
9000 Murska Sobota
Slovenija
tel: 02/537 1949
fax: 02/537 1948
http://www.radio-viva.com
e-mail: viva@radio-viva.com

sporna točka



»Nadgrajevanje Oken je proces brez kraja,« kriči Boštjan Uršič.

Nadgradnja ali nadgrajevanje?

Varnost, pa naj gre za vojaško varnost ali varnost računalniških podatkov, je beseda, ki jo dandanes največkrat slišite, vse skupaj pa je doseglo vrhunec ko je Microsoft objavil, da bo varnosti svojih izdelkov dodelil dober delež svoje programerske sile.

To sploh ni slaba stvar, saj so, kot vemo, Microsoftovi programi leglo hroščev, pa čeprav tega velikan iz Redmonda ne bo nikoli priznal. Predstavljajte si, da Bill poreče: »Zavedamo se težav, ki so jih uporabnikom povzročili naši programi. Od sedaj naprej bomo programe izdajali na tri leta, da jih poprej temeljito očistimo hroščev.« To seveda ne gre, kajti Gates svoj starodavni kodeks iz začetnih dni Microsofta, »Microsoftovi programi na vsakem računalniku na Zemlji«, še vedno jemlje smrtno resno, zato bodo nova Okna pač na voljo vsako drugo leto. Vendar pa je nekaj vredno že dejstvo, da Microsoft de facto priznava, da njihovi izdelki niso najbolj kakovostno programje na planetu in da so potrebni dodelave.

In tukaj nastopi Windows Update, programček, ki vsakemu uporabniku Oken ME in XP omogoča preprosto nadgradnjo operacijskega sistema (uporabniki Win 9x in Win 2000 se boste morali ročno odpraviti na Microsoftovo domačo stran). No, slednji stavek velja le v primeru, da imate kabel, ADSL ali kakšno drugo vrsto širokopasovne povezave z internetom, saj so nadgradnje včasih »težke« tudi po več 10 megabajtov. Sam obseg popravkov priča, kako Microsoft forsira izdajo svojih programov še preden so ti dejansko končani, saj za programsko opremo predpisi o kakovosti izdelkov pač ne veljajo.

Menite, da je vaš računalnik potencialno ogrožen s strani hekerjev? V tem primeru ste Microsoftu verjetno neizmerno hvaležni za skrb, ki jo posvečajo varnosti. Vendar pa se vprašajte naslednje: če Microsoft skrb za varnost vaših podatkov po novem razglasa kot evangelij, kaj za vraga so počeli do sedaj? Seveda noben sistem ni popolnoma varen, vendar si želimo, da bi nam Microsoft kdaj pa kdaj le nalil golido čistega vina, pa čeprav bo zato Billyeva avreola nezmotljivosti v očeh podanikov nekoliko obledela.

BILL SE VSELJUJE V VAS PC

Microsoft je najavil nekaj novih in pomembnih tehnologij na sejmu CES. PC Format je bil tam.

➔ Kdo torej nosi hlače v vaši hiši? Če bo Microsoft nadaljeval po začrtani poti, bo to kmalu vaš PC. Bill Gates je na januarskem Consumer Electronics Showu (CES) v Las Vegasu pokazal nekaj novih tehnologij, ki bodo spremenile vaš PC v napravo za zabavo po vsej hiši. Razširitev koncepta eHome, ki ga je napovedal na lanskem CES, je zlasti odmevala v njegovem govoru, kjer je razkril, da Microsoft želi spremeniti osebne računalnike v osrednji sistem za zabavo in medije. Zavzel je jasno stališče – PC se seli iz spalnice. In Windows gre z njim, seveda. Če bo Bill nadaljeval po načrtih, bo vaš PC prevzel nadzor nad vašim domom, kjer se bo lahko povezoval z vedno več elementi domačih naprav za zabavo.

Mira vam ne bo dala miru

Najprej bo tukaj nekaj, čemur Microsoft s kodnim imenom pravi "Mira". Gre za podaljšek XP, ki bo izdelovalcem računalniške opreme omogočil, da bodo pričeli s proizvodnjo zaslonov, občutljivih na dotik, ki bodo lahko brezžično komunicirali s PC-jem. Predstavljajte si, da je vaš LCD monitor brez žic in prenosni, tako da ga lahko prenašate po domovanju, hkrati pa pritiskate na zaslonske gumbne in ikone. Pri tem bi uporabnost in hitrost PC-ja ostala

>> Gates je razkril nove tehnologije, ki bodo vaš PC spremenile v napravo za zabavo po vsej hiši.

nespremenjena. Z malce domišljije ima Mira zares neskončne potenciale. Kodno ime druge Microsoftove tehnološke pogrnjavščine je "Freestyle" – krmilnik za vaš PC. S seboj pa ne prinaša le fizičnega krmilnika, temveč tudi poenostavljen vmesnik, ki bo viden kjer koli v sobi in s katerim bomo uporabljali PC na tak način, kot danes uporabljamo TV. Preko njega bomo upravljali z zvočnimi datotekami, filmi, slikami ... S Freestyleom bomo svoje PC-je spremenili v TV. In ne samo to – z namestitvijo primerne kartice, tunerja, boste lahko spremenili svoj PC v TVo snemalni sistem, ki bo po digitalnih kanalih iskal želene programe, jih snemal na trdi disk PC-ja in jih razvrščal po kriterijih za poznejši ogled. Te naprave so že v procesu izdelovanja v podjetjih kot so Motorola, ViewSonic in Intel.

Ljubo doma ...

Microsoft je CES zlorabil zato, da je te futuristične tehnologije razstavljal na mamutskem prostoru, ki je bil oblikovan po podobi celotne hiše. Uporabili so več različnih povezanih sob, da so prikazali prednosti Ultimate TV. Svar teče na trdih diskih podjetij kot sta Motorola in RCA (v Evropi znani kot Thompson), omogoča pa daljinsko programiranje kabljskega dekodirja za TV in snemanje zelenih TV programov z uporabo kateregakoli PC-ja preko spletne strani UltimatePC.com. »Tehnološki napredek je uporabniku omogočil novo generacijo dvosmernih izkušenj na področjih glasbe, fotografije, videa, komunikacij in igranja,« je objavil Gates. Z drugimi besedami, to bo digitalno desetletje! In Microsoft želi, da bo vaš PC v njegovem osrčju. In Windows z njim, vsekakor.

PCF



>>KAJ BO NA POLICAH?

Tehnologije, ki so skorajda že tukaj ...



Ultimate TV

Z uporabo škatlice Ultimate TV boste lahko preiskovali digitalne kanale s pomočjo poljubnih besed in jih nato shranili na 80 Gb velik trdi disk. Škatlico boste lahko preko UltimateTV.com celo programirali.



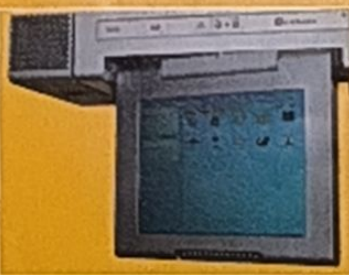
Mira

Možnosti Mire so neskončne – lahko boste imeli Mira zaslon občutljiv na dotik, ki bo vgrajen v vašo pečico, od koder boste lahko iskali recepte shranjene v vašem PC-ju ali na internetu.



Xbox

Freestyle lahko priključimo na Microsoftovo konzolo. Ta krmilnik s programsko opremo bo spremenil Xbox v splošen terminal za večpredstavnost, slike, glasbo... Mi seveda želimo PC.



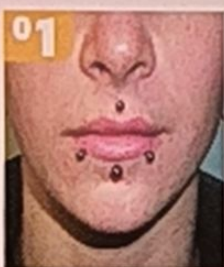
eHome Initiative

Microsoftovi načrti predvidevajo povezovanje vseh tehnologij v vašem domu pod ime eHome Initiative. Brezžično omrežje med PC-jem in npr. z Mira združljivo stereo napravo vam bo omogočilo poslušanje glasbe MP3.

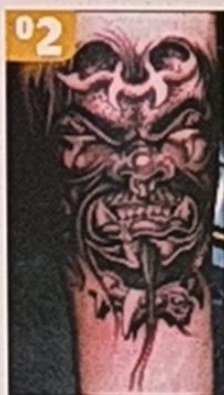
fwd>>fwd>>



Oddaja davčne napovedi se bliža in Barbaro je zanimalo, kako bi se lahko spremenila in dacarje prepričala, da ni ta prava.



01 Prvi korak - srbsko nabodalo. Stisnite zobe in se prepustite prebadanju samozvanih profesionalcev, vse dokler vaš obraz ne bo sijal kot pokromani deli vašega najljubšega avtomobila. V primeru neželenega obiska se ne pozabite pred obiskovalca postaviti tako, da bo svetloba padala na vas pod takšnim kotom, da ga boste popolnoma zaslepili. Nasvete za luknjanje na tisoč in en način boste našli na <http://bodywerx.hektik.org>.



02 Drugi korak - nepopisan list. Če oslepitev neželenih gostov in hišnih ljubljencev ne zadostuje, lahko celotno zadevo popestrite s primerno grafično podlago. Zapomnite si pa, da si bo potrebno za želen učinek (kričeče bežanje skozi vhodna vrata) omisliti primerno umetnostno vsebino. Potrebujete ideje? Kar nekaj jih najdete na <http://starlighttattoo.com>.



03 Tretji korak - luknjice in špranjice. Če se vam zdi, da kljub svetlečim pritisklinam in grozljivim risbam, še vedno niste dovolj strašljivi, lahko poskusite še s kakšno brazgotino ali dvema, z dodatnim žigosanjem pa boste skoraj gotovo prestrašili vsakogar. Če mi ne verjamete, se odpravite na www.byblair.com in ne uživajte niti za trenutek.



04 Četrti korak - prepričajte jih, da niste človek. Če resnično ne želite biti prepoznani do konca svojih dni, bo najbolje, da cel svet prepričate, da niste človek. Vse skupaj je enostavno izvedljivo s skalpelom, nekaj silikonskimi podkožnimi vložki in precej barve. Če imate voljo in čas, da se predelate v pojavo, ki bi jo še lastna mati s težavo ljubila, si celoten proces oglejte na spletni strani www.thelizardman.com.

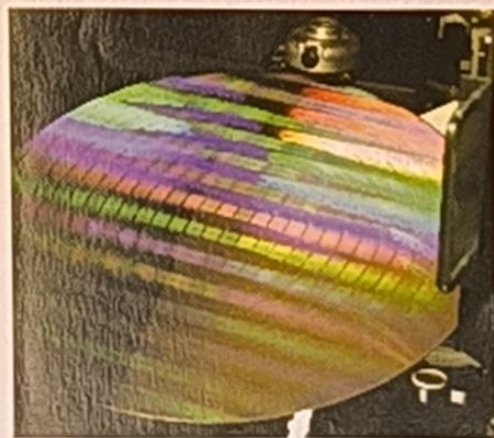
RAČUNALNIKI PO SILICIJU

Čeprav je silicij nekoč veljal za najbolj perspektiven element, pa ga naslednja generacija računalnikov hladnokrvno ignorira. Pa bo kateri od njih poganjal *Quaka*?



Besede: **Luis Villazon**

Recimo, da se računalnik sredi gozda sesuje in ga nihče ne vidi – se bo ponovno zagnal? Kvantna fizika trdi, da dokler zadeve ne raziščete, se računalnik ni ne sesul in tudi ne deluje normalno, temveč je nekje vmes – verjetno poganja Scandisk. Kakorkoli čudaško že tole zveni, pa skupine Zelo Pametnih Ljudi začenjajo razvijati neznansko mogočne računalnike in to le s prgiščem atomov in nekaj kvantne magije.



Silicij bo kmalu iz mode. Če hočete še naprej ostati v stiku z modo, potrebujete kvantni PC.

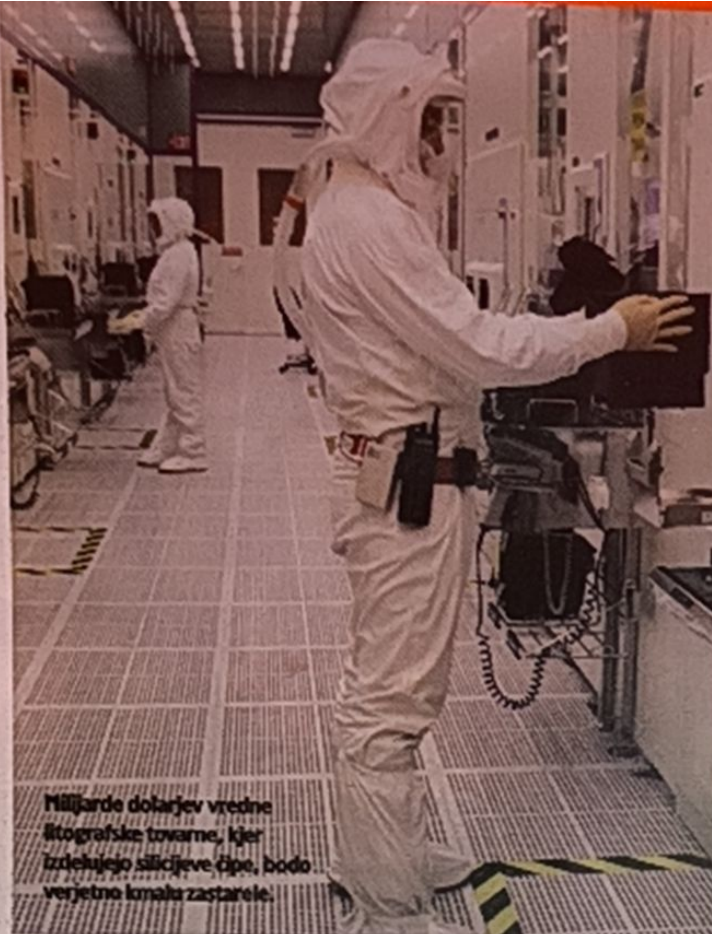
V Nacionalnem centru za raziskovanje atmosfere v Boulderju, v zvezni državi Colorado, IBM marljivo sestavlja Velikanski računalnik – velikanski v vseh pogledih. Glavno procesno enoto bo sestavljalo več kot 300 IBM-ovih superprocesorjev – strojev, ki so sami po sebi klasificirani kot superračunalniki – in ko bo končan, bo računalnik lahko opravil 7 trilijonov računskih operacij v sekundi. Vaš namizni PC na dober dan zmore le eno desettisočino tega. Gre za zmogljiv številčni mlinček, vendar je za IBM-ove može v belih haljah edina meja nebo. Oziroma vaša denarnica. Pričakujejo, da bodo v roku petih let izdelali superračunalnik, ki bo sto krat močnejši od združene moči 500 današnjih vrhunskih superračunalnikov, še kakšno desetletje kasneje pa bodo verjetno združevali tisoče teh pošasti, kot da bi se igrali z Lego kockami.

Velikost je pomembna

Vam je vzelo dih? Kar mirno zadihajte. Vsa ta moč je namenjena mega korporacijam in vplivnim vladam; na vaše življenje ne bo vplivala. Moorov zakon pravi, da se računalniška moč podvoji vsakih 18 mesecev in v kraljestvu superračunalnikov to drži bolj, kot kjer koli drugje. Vendar pa nikjer v drobnem tisku ne piše, da bo vsak naslednji računalnik enako velik kot prejšnji.

Najmočnejši računalnik na svetu je ASCI White, ki se nahaja v Nacionalnem laboratoriju Lawrence Livermore v ZDA. Pošast zasede kvadrato enako polovici nogometnega igrišča. Vprašanje, kdaj se bo takšna moč znašla na vaši mizi, ni le vprašanje časa; če bodo še naprej uporabljali silicij ali kateri drugi polprevodnik, se to ne bo zgodilo. Ne zdaj, ne pozneje. Tako kot so nekoč fizične omejitve izdelovanja steklenih





Milijarde dolarjev vredne litografske tovorne, kjer izdelujejo silicijevе čipe, bodo verjetno kmalu zastarele.

DO SKRAJNIH MEJA

Preboj je pred vrati, vendar imajo polprevodniki se nekaj adutov v rokavu.

Kemiki neprestano poskušajo potisniti nazaj mejo med kvantnim in mikroskopskim svetom in tako izumljajo vedno bolj radikalne tehnike za izdelavo majhnih vezij. Tradicionalne silicijevе čipe izdelujejo z litografskim procesom, s katerim jedkajo vezne črte v polprevodniški substrat. Ne samo, da je zaradi vse manjših vezij potrebno upoštevati omejitve kvantne fizike, temveč je celo samo jedkanje vse težavnejše opravilo, saj litografskega žarka ni mogoče dovolj dobro fokusirati. Tako znanstveniki za izgradnjo vezij uporabljajo mikromanipulacijske tehnike, izposojene od nanotehnologije in so opustili jedkanje.

Tako so raziskovalci harvardske univerze vzgojili nanometrski kristale silicija v paralelni razvrstitvi. Rast kristala pospešijo z laserjem, ki omogoča nadzor nad »žico« kristala. Nato na vrhu silicija pod pravim kotom vzgojijo vrsto kristalov galijevega nitrida. Točka, v kateri se elementa srečata deluje kot majhen tranzistor. Skupina v Bellovih laboratorijih pod

vodstvom dr. Jan Hendrik Schöna uporablja molekule ogljika kot tranzistorje. S postopnim redčenjem molekul ogljika z izolacijskimi ogljikovimi venigami, je dr. Schön spoznal, da lahko ena sama molekula deluje kot tranzistor. To je tako ogromno zmanjšanje, da ga lahko primerjamo s skokom od individualnih tranzistorjev do integriranih vezij.

Za miniaturizacijo celotnega vezja morajo znanstveniki pomanjšati tako žice kot tranzistorje in zato so popolnoma opustili kovine. Morda rešitev leži v ogljikovih nanocevih – votle molekule, sestavljene iz ene same molekule ozko povezanih ogljikovih atomov. Te nosijo manj toka kot kovine, vendar pa lahko nove nanotranzistorje prekopite že z enim samim elektronom, zato električni tok ni pomemben.

vakuumskih cevi pomenile, da v eno sobo niste mogli spraviti nič več kot preprostega računalna, tudi polprevodniških PC-jev ne morete pomanjševati v neskončnost. Le kako lahko povežete komponente z železno žico, ki je tanjša od atoma? In četudi bi to bilo mogoče, bi bila sama interferenca, ki bi ušla v tako tanke povezave, močnejša od samega signala. Za boljše razumevanje si oglejmo skrivnostni svet kvantne fizike.

Je kdo za biljard?

Vse v makroskopskem vesolju se ravna po zakonih fizike, ki sta jih utemeljila Newton in

Einstein. Jabolka padajo z dreves zaradi gravitacije, planeti krožijo okoli zvezd zaradi ohranjene kotne sile, vse ima hitrost in položaj in če želite izvedeti njune vrednosti, ju preprosto izmerite. Če pa se odločite za malce večjo povečavo, se znani koncepti pričnejo rušiti. Elektroni niso majhne kroglice za biljard, ki bi po lepih elipsastih poteh krožili okoli jedra atoma, pa čeprav so vam jih različni logotipi v filmih poskusili predstaviti natanko takšne. Obstajajo namreč meglene razporeditve verjetnosti. In čeprav ima elektron hitrost in položaj, pa Heisenbergov princip negotovosti pravi, da nima obeh vrednosti naenkrat. Če izmerite eno, druga

postane neznana in dokler ne izmerite obeh, obe lastnosti istočasno obstajata kot razpon števil. Na makroskopski ravni vse te neumnosti odpadejo in stvar dobi pridih normalnosti, a če poskušate zgraditi superračunalnik, katerega komponente obsegajo le nekaj atomov, so kvantni učinki vse močnejši. Elektroni ne tečejo po žicah kot običajno in se lahko nenadoma teleportirajo na druge žice oziroma povsem izven vezja.

To pa pomeni, da manjše kot je vezje, več šuma proizvaja. Gostota tranzistorjev na procesorjih je danes že tako velika, da razvijalci večino časa posvetijo razvoju tehnik filtriranja in strategijam razporeditve, ki zmanjšajo električni šum. V škatlo določene velikosti lahko stisnete le omejeno količino računske moči.

Festival brad

In ravno ko je vse izgledalo izgubljeno, so možakarji z bradami in zložljivimi ravnili iznašli način, kako nasprotnikovo velikost uporabijo proti njemu. Tako sedaj raziskovalci izkoriščajo čudne kakovosti kvantne fizike za izgradnjo popolnoma nove vrste računalnikov na ravni atomov. Možakarji so si lepo ogledali vse čudovite instrumente in naprave v svojih laboratorijih in jih takoj nato vrgli v koš, kajti tukaj ne moremo govoriti več v žargonu polprevodnikov, integriranih vezij, elektriki ali celo ničlah in enicah.

To deluje takole: vzemite delec, ki je dovolj majhen, da so kvantni učinki delujoči – recimo jedro atoma vodika. To jedro, sestavljeno iz enega samega protona, se neprestano vrti okoli svoje osi in če učinkujemo nanj, bomo z vrtenjem v eno smer predstavili »ničlo«, z vrtenjem v drugo smer pa »enico«. Pa nismo malce prej rekli da lahko pozabimo na enice in ničle? Že res, a ker smeri vrtenja ne moremo določiti preden jo izmerimo, ta »kvantni bit« – ali qubit – naenkrat prevzame vse vrednosti med nič in ena. To morda zveni kot velika težava, vendar natanko ta nedoločljivost daje kvantnim računalnikom takšno ogromno moč. 8-bitni računalnik lahko v katerikoli trenutku predstavi katerikoli vrednost med 0 in 255, 8-qubitni računalnik pa

MISLIL SEM, DA ŽE IMAMO PARALELNO PROCESIRANJE

S pojavom novih tehnologij se zdi današnje paralelno procesiranje kot velika prevara.

Tisti, ki svoj računalnik v prostem času že podarjate projektu SETI@home, se že sprašujete, čemu takšen vik in krik zaradi paralelnega procesiranja. Na koncu koncev, stotina računalnikov, ki obdeluje en sam problem, nedvomno predstavlja paralelno procesiranje? Vendar pa temu pristopu k reševanju ogromnih problemov pravimo porazdeljeno in ne paralelno procesiranje. Porazdeljen algoritem razdeli problem v manjše kose, ki se potem dodeljujejo procesorjem. To velja četudi so procesorji na eni sami plošči ali pa gre za več računalnikov in deluje le, če nobena kalkulacija ni odvisna od rezultata drugega procesorja. Porazdeljeno procesiranje je odličen način za pospeševanje nekaterih izračunov, vendar je zaradi te omejitve neprimerno za večino aplikacij.

Kvantni računalniki pa so

drugačni. Delujejo tako, da naenkrat obdelujejo vse mogoče veje logičnih vrat. Izvzvi pri programiranju kvantnih računalnikov ni razbitje podatkov na manjše dele, tako da lahko neodvisno procesirate različne dele. Podatke je treba strukturirati tako, da jih lahko napadete naenkrat. Kvantni računalniki so paralelni na ravni bita (ali qubita), kar je veliko natančnejše kot pri tradicionalni večprocesorski paralelnosti. Pravzaprav si je popolnoma mogoče zamisliti omrežje kvantnih računalnikov, ki uporabljajo porazdelitveni algoritem za razbitje večjih težav, nato pa vsak del obdelujejo s kvantnim paralelizmom.

Ali s svojim računalnikom iščete življenje na Marsu? Veste, to je porazdeljeno procesiranje.



Kobal



Heisenberg. No, verjetno je to on.
Zaradi njegovega principa
negotovosti ne moremo biti gotovi.

Corbis

lahko naenkrat predstavlja vsa ta števila. Zato lahko kvantni računalniki poganjajo obsežne paralelne algoritme v drobcu časa, ki bi ga za to potrebovali klasični serijski procesorji. Intelov Itanium je 64-biten procesor in takšno zverino je zelo dobro posedovati, pa vendar vas zaradi nje mimoidoči nezemljani nedvomno ne bodo napadli. Po drugi strani pa bi bil 64-qubiten računalnik močnejši od vseh računalnikov na svetu. Skupaj.

Fizična privlačnost?

Povezave med individualnimi qubiti so, če je to mogoče, še bolj bizarne kot qubiti sami. Pravzaprav jih ne združuje nič fizičnega. Kvantni računalniki izkoriščajo fenomen imenovan povezanost. Vse skupaj zveni kot filozofija *Star Treka*, a kvantna povezanost pravzaprav pomeni, da lahko dva qubita prisilite, da se povežeta, kar pomeni da se spremembe v enem qubitu samodejno odražajo tudi v drugem. To se zgodi takoj in je popolnoma neodvisno od razdalje med njima.

Seveda pa se tukaj skriva zanka. Vsak qubit obstaja kot vse kvantne vrednosti naenkrat, le dokler ga ne izmerimo. Ko ga izmerite, se verjetnost izgubi in qubit prevzame povsem končno vrednost. Tako s tem qubitom ni več mogoče opravljati drugih kalkulacij, vse dokler ga ponovno ne vzpostavite. Žal pa s stališča qubita skoraj vse predstavlja merjenje – naključen trk z drugim atomom ali pa udarec zabludelega fotona je vse, kar je potrebno, da vaš računalnik znova postane skupek nezanimivih atomov. Zaradi tega fenomena, znanega kot dekoherenca, so kvantni računalniki neverjetno ranljivi za zunanje vplive. Da bi vse skupaj sploh delovalo, je treba procesor nekako izolirati od zunanjega okolja, a če nič ne pride v stik z njim, kako bo potem prišel do potrebnih ukazov in kako boste sploh lahko odčitali rezultat? Več let so na kvantno računalništvo gledali le kot na teoretičen predmet. Raziskovalci so v močno ohlajenem okolju z uporabo intenzivnih magnetnih polj ujeli nekaj ionov in jih spravili v kvantno stanje, vendar že v nekaj sekundah pride

>>64-qubiten računalnik bi bil močnejši od vseh računalnikov na svetu skupaj.

do dekoherence.

Pijača, ki življenje vrača

Zaradi tega so fiziki zapadli v depresijo in veliko se jih je tudi zapilo. Seveda tega niso objavili v nobenem delu, vendar je možno da sta se profesor Neil Gershenfeld iz MIT in dr. Isaac Chuang iz IBM-ovega raziskovalnega centra v San Joseju med eno od takšnih pivskih seans zazrla v napol prazen kozarec. Nato pa se jima je utrnila eksplozivna ideja in namesto da bi poskušala izolirati določeno število qubitov za izgradnjo kvantnega računalnika, bi lahko uporabila molekule v navadni tekočini, ki bi delovali kot veliko število kvantnih računalnikov in bi obdelovali enak problem. S tem sta se zvito izognila dekoherenci, kajti sedaj je en sam qubit predstavljalo več molekul in tako sta si lahko privoščila izgubo nekaterih qubitov zaradi naključnih trkov in lastnih meritev, ne da bi s tem sesula računalnik.

Kako torej izgraditi enega od tekočih kvantnih računalnikov? Pravzaprav je postopek izjemno preprost. Pričnite s skodelico kloroforma, katerega vsaka molekula je sestavljena iz atoma ogljika, atoma vodika in treh atomov klora. Atomi klora nas ne zanimajo, zato pa bosta atoma ogljika in vodika qubita našega 2-qubitnega računalnika. Za predstavitev vrednosti vsakega qubita bo vrtilna os atomskih jeder relativna zunanemu magnetnemu polju. Jedro, katerega vrtenje je vzporedno z magnetnim poljem (recimo temu »gor«) šteje kot ničla, vrtenje v drugi smeri (»navzdol«) pa enico. Če se kaj spoznate na kemijo, si sedaj verjetno mislite: »Samo trenutek, običajna jedra ogljika

OGLEJTE SI PRIHODNOST

Ta kvantni procesor potrebuje nekaj futuristične periferije.



HOLOGRAFSKO SKLADIŠČENJE

Že več kot desetletje nam raziskovalci holografije obljubljajo celotno *Encyclopaedia Britannica* v velikosti kocke sladkorja. Sedaj se ta tehnologija menda končno bliža tržišču. Lucent Technologies podpira podjetje, ki trdi da je doseglo gostoto 300 Gbitov na kvadratni palec. Torej bomo lahko na ploščo velikosti CD-ROM-a stlačili dva terabajta?



FOTONAPETOSTNA BARVA

Sončne celice so seveda včerajšnja novica, vendar je njihova proizvodnja še dandanes draga. Raziskovalci univerze v Cambridgeu pa so iznašli tekočino, ki se sama sestavi v sončno celico. Torej bo z minimalnimi stroški mogoče na katero koli površino nanesti sončne celice. Z novimi nizkonapetostnimi organskimi LED prikazovalniki boste lahko kmalu posedovali monitor na sončno energijo.



NAVIDEZNE IGRALNE PALICE

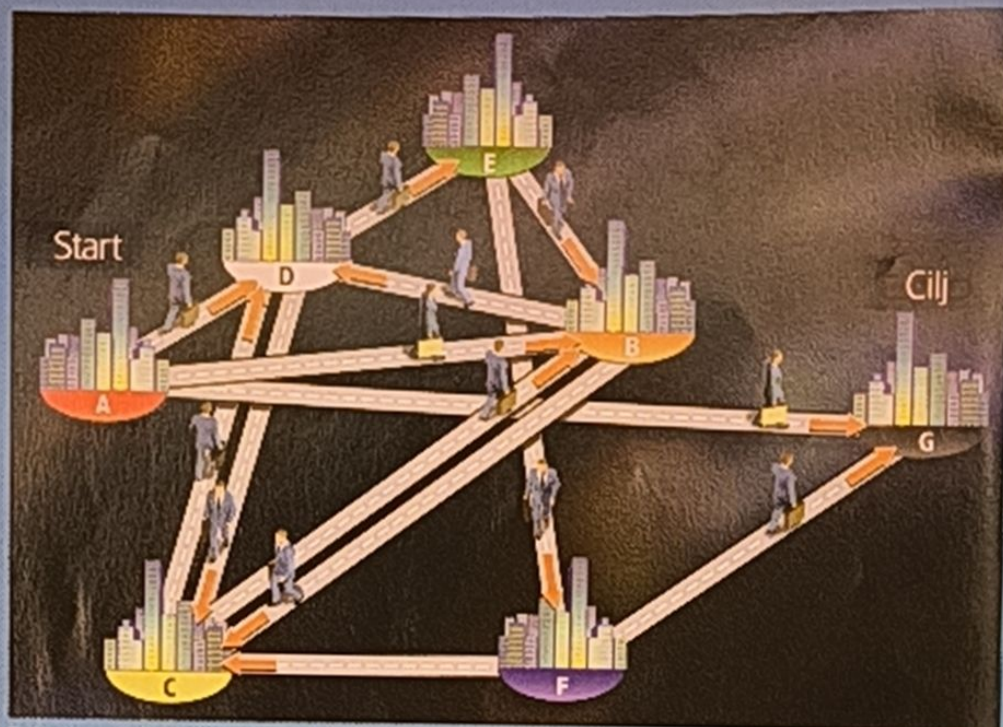
Poslovite se od klasične kombinacije tipkovnice in miške. Kmalu boste lahko v Q3A zmagali samo tako, da boste računalnik povezali s svojimi mišicami. NASA je razvila nadzorni sistem, ki neposredno meri količino navora vsake večje mišice v roki in nogi. Za premikanje samo iztegnite roko, vse drugo dosežete z gestami.

DNK računalniki

Pozabite na ovco Dolly. Napočila je biološka doba in že se veselimo računalnikov iz epruvete.

Obstaja razred problemov, ki jim pravimo »ključ v ključavnico«, pri katerih pa klasični računalniki ponavadi odpovedo. Če računalniku predstavite ključavnico in serijo ključev, bo preizkusil vsak ključ, preden bo našel pravega. To je čisto v redu, če imate eno ključavnico in malo ključev, vendar pa pozabite na kaj bolj kompleksnega. Klasični primer je Problem trgovskega potnika, imenovan tudi Problem Hamiltonove poti. Zamislite si sedem mest, povezanih s cestami. Izziv je najti cesto, ki vodi od začetnega do končnega mesta in ki vas skozi vsako mesto popelje natančno enkrat. Težavo lahko rešujemo na več načinov in eden od možnih algoritmov je takšen:

1. Ustvarite naključne poti skozi mesta.
 2. Zavržite pot, če se ne začne na začetku ali konča na koncu.
 3. Zavržite poti, ki vodijo skozi več kot sedem mest.
 4. Zavržite pot, če ne vodi skozi vsako mesto.
 5. Nadaljujte, dokler ne najdete prave poti.
- Ta problem lahko s svinčnikom in papirjem rešite v eni uri, če pa imate 70.000 mest, bo celo superračunalnik potreboval stoletja. Teoretično bi lahko DNK računalnik to opravil v enem tednu. DNK računalniki izkoriščajo dejstvo, da je niz DNK kot veliko število. Namesto binarne rotacije DNK računalniki uporabljajo base-4, saj so v genetski kodici štiri »črke«. Nizi DNK se vežejo, če so njihovi konci enaki. Za rešitev Problema Hamiltonove poti bomo za vsako mesto ustvarili niz DNK in povezujoči niz za vsako cesto. Vse skupaj vstavite v epruveto, dodajte malce vode in stresite. Tako



Dajte dostavljalcu časopisov DNK računalnik in svojo turo bo opravil v rekordno kratkem času.

naenkrat najdete vse mogoče poti, kajti nizi se samodejno povežejo. Vi pa morate le prefiltrirati tiste, ki so predolgi in ne vključujejo vseh mest, tisto kar ostane pa so pravilne poti. Aparati za sekvenciranje genov bodo prebrali kodo in izpljunili odgovor.

DNK računalniki pa so manj primerni za druge matematične operacije – čeprav so raziskovalci uspeli dodati preprosto seštevalno funkcijo – vendar je Problem Hamiltonove poti

pomemben zato, ker lahko vse probleme »ključ v ključavnico« predstavimo kot Hamiltonovo pot. Še več, DNK je neizmerno bolj kompakten kot obstoječa digitalna vezja. Kubični centimeter DNK lahko vsebuje do 100 milijonov terabajtov podatkov. Največja težava pri DNK je, da so vse operacije precej počasne – DNK je potrebno vzgojiti. DNK računalnik vam lahko tako pove skoraj vse v mesecu dni, v uri pa nič.

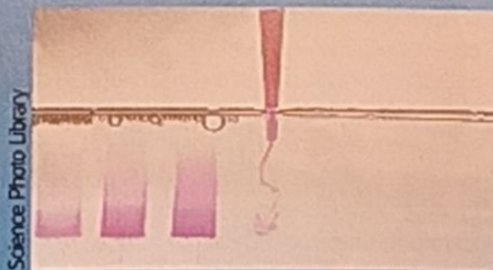
KAKO SESTAVITI DNK RAČUNALNIK

Preden se boste odpravili po nakupih, naredite seznam.



DNK

Ker se obnaša kot procesor, pomnilnik in trdi disk hkrati, boste potrebovali kopico nizov DNK. Na srečo so brezplačni in lahko dostopni. Preprosto s sten ust potrgajte nekaj kožnih celic, jih zmešajte z destilirano vodo da se napihnejo in počijo, nato pa dodajte enake količine gvanina, adenina, timina in citozina in še nekaj encimov in že lahko vzgojite toliko DNK, kolikor je potrebujete.



ELEKTROFOREZNA ŽELATINA

Potem ko ste vzgojili potrebna zaporedja DNK, ki so potrebna za rešitev problema, in jih pustili »vreti«, morate imeti način za odstranjevanje nizov, ki ne odgovarjajo »pravi« odgovoru. Elektroforeza je neke vrste molekularno sito, ki lahko sortira DNK glede na dolžino niza. Manjši nizi skozi želatino potujejo hitreje kot večji.



GENSKI SEKVENCER

V vlogi računalniškega zaslona je tokrat genski sekvencer, ki razseka nize DNK v posamezne nukleotide in zaporedno odčitava rezultate. S temi nakrmiti svoj klasičen računalnik, da si ogledate rezultat. Genske sekvencerke najdete v vsaki dobro založeni prodajalni z znanstvenimi instrumenti. Povprečna cena znaša približno 25 mio SIT.

UMETNOST POSNEMANJA ŽIVLJENJA?

Spojivene kvalitete DNK so navdahnile veliko programov za PC.



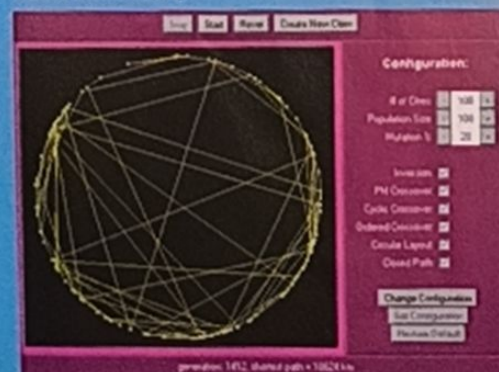
EVOLVA

Ubijte najbolj eksotične živali na Zemlji, da rešite planet. To sicer ni ravno pot, ki bi jo zagovarjali Zeleni, vendar nikar ne skrbite, saj boste med pobijanjem absorbirali njihovo DNK in jo dodajali svoji ter tako pridobivali nove moči. Torej je vse v redu.



VIRTUAL SEA-MONKEYS

Temelji na enakem konceptu navideznega življenja kot Creatures, zato tudi obnašanje teh morskih primatov nadzorujejo »geni«. Razdeljevanje genov poteka na ustaljen način, torej z držanjem za rokice, ljubkovanjem (khm) in tako naprej.



TRAVELLER

Če želite sami videti, kako Problem trgovskega potnika hitro uide iz nadzora, če imate veliko število mest, poskusite to javansko aplikacijo na www.coyotequilch.com/complex/Traveller.html. Ta program za večjo učinkovitost uporablja genetski algoritem.

nimajo notranjega vrtenja! Seveda imate prav, kar pa takoj popravimo tako, da atomu dodamo nevtron in ga tako spremenimo v ogljik 13. Huh.

Zrcalce, zrcalce na steni ...

Zaenkrat nam gre dobro. Sedaj pa si iz klinike sposodimo jedrski magnetni rezonanci skener (NMR), na »posteljico« položimo skodelico težkega kloroforma in pritisnimo gumb, da vse skupaj zdrsnemo v napravo. NMR skenerji lahko merijo smer vrtenja atomov v naši kvantni juhi, zato lahko odčitavamo vrednosti qubitov. Zapisovanje nanje je enako preprost postopek: potrebujemo le nekaj radijskih frekvenčnih valov prave dolžine in trajanja, ki vržejo jedra iz ene osi vrtenja v drugo. Naša qubita pretvorimo v kvantni računalnik tako, da vrtilna os ogljika kaže navzgor (ničla), vodik pa naj ostane v vmesnem stanju, kjer so možne vse vrednosti naenkrat, čemur pravimo kvantna postavitve. Sedaj v ogljik usmerite frekvenčni impulz, tako da bo os vrtenja težila navzgor (ničla) in v trenutku ko bo prečkala polovico poti, sprožite še en impulz, ki bo os takoj zavrtel za 90 stopinj. Če je bilo jedro vodika v položaju ničle, lahko sedaj ogljik odčitamo kot enico, če pa bi bil vodik enica, bi bil ogljik ničla.

Če verjamete ali ne, gre za logična XOR vrata, ki delujejo znotraj ene same molekule. Z računalniškega stališča je to morda nekoliko primitivno, a ker vhodne vrednosti pričnejo svoj cikel v kvantni postavitvi, lahko kvantna vrata XOR istočasno operirajo z vsemi možnimi vhodnimi kombinacijami (dve ničli, ničla in enica, enica in ničla in dve enici). Program za takšno vrsto računalnika je pravzaprav zaporedje radijskih impulzov, ki atome usmerjajo v stanja, ki

>>Kvantni iskalni program računalniku le reče "Ugani!", ta pa vedno izbere pravi odgovor.

odgovarjajo vhodnim vrednostim. 2-qubitni računalnik te vrste je že bil uporabljen za predstavitev superhitrega iskalnega algoritma. Če bi za kaj takega uporabili klasični silicijev računalnik, bi za iskanje določenega predmeta na seznamu s štirimi postavkami povprečno potrebovali dva ali tri poizkuse, kajti sekvenčni algoritem preizkusi vsako vrednost, dokler ne odkrije prave.

Uganke

Kvantni računalniki pa imajo vedno srečno roko, saj v enakem času obdelujejo vse mogoče kombinacije. Kvantni iskalni program računalniku le reče »Ugani!«, ta pa vedno izbere pravi odgovor, če le število možnih odgovorov ni večje od možnih stanj v kvantnem računalniku. Tako potrebuje 2-qubitni računalnik le en poskus, da iz seznama s štirimi postavkami najde pravi odgovor. Tako je celo najbolj primitiven kvantni računalnik vsaj dvakrat hitrejši od silicijevega.

Ko zvečate število qubitov, možnosti postanejo še bolj zanimive. Najbolj razširjen kriptirni ključ za osebno uporabo je DES, ki uporablja 56-bitni ključ, ki je znan le pošiljatelju in prejemniku. Z uporabo konvencionalnih



Warp pogon? Transporterji?
Vse čudne teorije iz tega
sveta so vzpodbudile
znanstveni napredek, ki smo
mu priča.

KVANTNA FIZIKA V FILMIH

Gre za besedo, ki zveni zelo kul, pa vendar noben film nima pojma o bistvu.

Star Trek – The Wrath of Kahn

Sedaj so že dokazali, da je s kvantno teleportacijo teoretično mogoče ustvariti famozni transporter, vendar bi bilo za kaj takega potrebno izmeriti položaj in energijsko stanje vsakega atoma v telesu. To pa bi vzelo kar nekaj časa.



Pictorial Press

Quantum Project

Prvi film, ki so ga uradno izdali na internetu. Zaplet vključuje standardno tematiko lepega znanstvenika, ki se igračka s »kvantnim vesoljem« in zaide v težave. Nastopa John Cleese.



Power Rangers Time Force – Quantum Ranger: Clash for control

Arheologi izkopljajo čudaksko skatlo, ki vsebuje Quantum Morpher. Rezultat je ustvaritev Quantum Rangerja, kvantne časovne luknje, robotskega kvantnega dinosavra z imenom Q-Rex in kopice drugih neumnosti s predpono »kvantni«.



Pictorial Press

Quantum Leap: Genesis

V tem pilotu za znano televizijsko serijo se dogodi prvi izmed mnogih kvantnih skokov Sama Becketta, v katerem popravi prostorsko-časovni kontinuum, tako da imajo zgodovinarji še naprej delo. Konec je bil po našem mnenju popolnoma nezadovoljiv.



Takšna silicijska rezina vsebuje stotine individualnih čipov.

algoritmov še nikomur ni uspelo zlomiti kode, ne da bi ključ že poznal, kajti za to je treba preizkusiti 2^{56} zaporednih kombinacij – kar je 72 kvadrilijonov možnosti. Izboljšan kvantni algoritem za ugibanje, ki ga je leta 1996 razvil Lov Grover iz Bellovih laboratorijev, pa pravilno kombinacijo najde že v 268 milijonih poizkusov. Kar je dovolj hitro za dekodiranje sporočil v realnem času.

Tradicionalna obramba proti računalniškemu napredku v razbijanju kod je bila podaljševanje ključev. Ker je kriptiranje sporočil vedno hitrejša kot dekodiranje (za dano dolžino ključa in zmogljivost računalnika), močnejši računalniki vse skupaj naredijo še bolj skrivnostno. Največje vladne skrivnosti so zaklenjene s ključi DES dolžine 400 bitov. Tudi z najsodobnejšimi računalniki bi za razvozlanje le-teh potrebovali več kot celotno življenjsko dobo vesolja, in to dandanes velja za dovolj varno, celo če vzamemo v zakup predvidevan napredek v računski moči.

Vendar to velja le za silicijske računalnike.

Kvantni računalnik bi lahko takšno kodo zlomil v slabem letu.

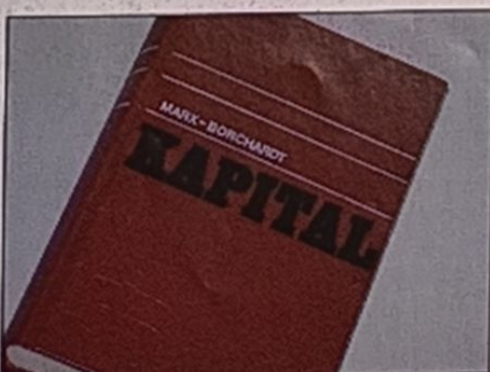
Pod napadom

Javni kriptirni algoritmi, ki se uporabljajo ko pošiljatelj in prejemnik, ne poznata varnega načina za izmenjavo ključev, so zelo ranljivi za kvantne napade. Vsi najpogostejše uporabljeni javni ključi, vključno z algoritmom v srcu PGP, se zanašajo na nedokazano domnevo, da je faktoriranje velikega števila zelo težko izvesti z računalnikom. Navkljub dvema desetletjema naporov najboljših matematikov, ki so uporabljali konvencionalne algoritme, te domneve nikoli niso ovrgli. Toda leta 1994 je Peter Shor iz laboratorijev AT&T pokazal, da bi lahko kvantne računalnike uporabili prav v ta namen in ljudje ki si služijo kruh z varovanjem podatkov, so zelo zaskrbljeni.

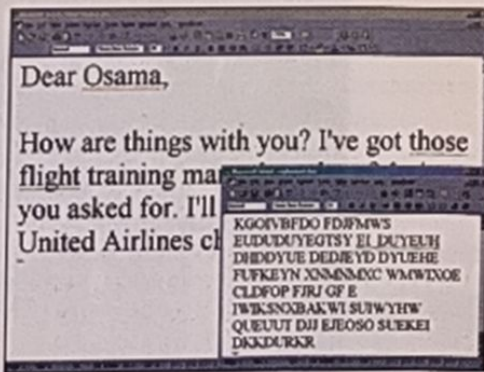
»Ljudje mi pogosto rečejo, zakaj preprosto

NAREDI SAM: NEZLOMLJIVA ENKRIPCJA

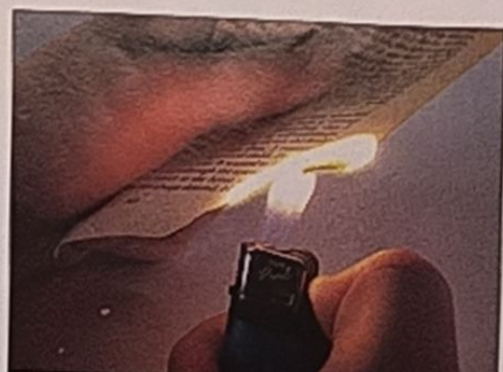
Obstaja le ena nezlomljiva koda. Ko bodo kvantni računalniki povsod okrog vas, boste veseli da jo imate.



01 Za enkratni zapisek potrebujete ključ, ki je dolg kot sporočilo. Najbolje bi bilo, če uporabite naključno zaporedje črk in presledkov, vendar to ni nujno. Najlažje bi bilo uporabiti črke v knjigi, vendar naj bo to knjiga, za katero bi ljudje težko uganili, da bi jo vi brali.



02 Sporočilo zakodirajte tako, da A obravnate kot 1, B kot 2 in tako naprej, nato pa dodajte prvo črko sporočila prvi črki ključa. Presledki obravnavajte kot 26. črko. Tako oštevilčite celotno besedilo s številkami od 1 do 26 in le-te nato na podlagi besedila ključa spremenite nazaj v besedilo.



03 Prejemnik šifriranega besedila le-tega dešifrira na enak način. Numerične vrednosti vsake od črk ključa odšteje od vrednosti šifriranega besedila in izhaja iz 26-mestnega modula, da dobi zelen rezultat. Ne pozabite pa, da je ključ (torej določeno knjigo) mogoče uporabiti samo enkrat.



Buena Vista International

ne izdelamo kvantnega algoritma, ki ga ne bi bilo mogoče zlomiti,« pravi utrujeni dr. Larry Greene, svetovalec za varnost pri ameriskem obrambnem ministrstvu. »Težava pa je v tem, da trenutno še nimamo kvantnega računalnika, s katerim bi lahko naredili kaj takega. Tudi zlobneži ga nimajo, da bi zlomili naše "tradicionalne" algoritme. Vendar ga ne potrebujejo, saj je že sama hipotetična grožnja takšnega računalnika dovolj, da so vsi naši sedanji protokoli v nevarnosti.« Sedaj razumete, zakaj je tip brez volje?

Kvantni računalniki nam bodo morda pomagali na drug način. Že stoletja poznamo praktično nezlomljivo kodo, ki ji pravimo »enkratni zapisek«. Pošiljatelj uporablja ključ, ki je enako dolg kot samo sporočilo in z XOR samo zamenjamo vsako črko s tisto v ključu. Sistem deluje, ker ni nobenega ponavljanja ali vzorca, na katerega bi se lahko naslanjal dekriptor, saj tako pošiljatelj kot prejemnik po vsakem sporočilu zavrzeta ključ. Leta 1949 so sovjetskega vohuna Clausa Fuchsa ujeli pri kraji ameriških jedrskih skrivnosti, saj je izdelovalec kodirne knjige po pomoti podvojil določene strani v knjigi. To, da je ključ potrebno po vsakem sporočilu zavreči, je morda največja slabost »enkratnega zapiska«, saj morate prejemniku dati kopijo ključa in paziti, da ne pade v sovražnikove roke.

Ključna sporočila

Kvantni računalniki lahko to oviro zaobidejo z uporabo raketne tehnike »porazdelitev kvantnega ključa« ali QKD. QKD reši problem »enkratnega zapiska« tako, da je ključ zakodiran v kvantnih stanjih toka polariziranih fotonov. Če prisluškovalec poskuša prestreči ključ, je to dejanje meritev, s čimer poruši verjetnost in uniči informacijo. Prejemnik tako ve, da ključ ni več varen in ga ne bo uporabil. Prisluškovalec je tako dobil le naključno zaporedje bitov. Sistem QKD so že prikazali na razdaljah do 50 kilometrov preko optičnega kabla in 16 km skozi zrak.

Čeprav je QKD zelo uporaben, pa je trenutni cilj razvijalcev izdelati stroj z dovolj qubiti, da bi se neposredno lotili problema kriptiranja. Težava je, da obstoječe implementacije »skodelice kloroforma« ne gre skalirati. Ker so vsi qubiti v isti

>> Zaradi kvantnih računalnikov bodo ljudje nekoč gledali na naša silicijeva čuda kot mi na abak.

molekuli, bi povečanje števila qubitov pomenilo večanje molekule. Večje molekule zmanjšajo moč signala iz jedra in obstoječa NMR oprema ne more zaznati vrtenja molekul z več kot 10 atomi. To bi lahko rešili s posebnim NMR skenerjem, naravnanim na frekvence specifične molekule, a kvantni računalnik z več kot 40 qubiti na sobni temperaturi proizvaja preveč šuma. Hlajenje tekočine ne pomaga kaj dosti, kajti kakor hitro zamrzne, izgubi sposobnost ohranjanja kvantne konsistence na dolgi rok. In večja kot je molekula, višje je ledišče.

Prihodnje zasnove za kvantne računalnike predvideva uporabo laserjev za »hlajenje« vrtenja qubitnih jeder, ne da bi bilo potrebno hladiti tekočino. Maksimalno število meritev ki jih je možno opraviti preden atomi padejo iz koherentnega stanja, danes znaša le 1000 izračunov, vendar bi to lahko razširili, če bi dodali še qubite za odpravljanje napak. Dokler ne bo kdo radikalno miniaturiziral NMR skenerja, kvantni računalniki verjetno ne bodo dovolj majhni, da bi nadomestili vaš namizni PC. Vendar ne gre za nobeno črno magijo. Kvantni računalniki imajo tako velik potencial, da bodo nekoč ljudje gledali na naša silicijeva čuda kot mi na starodavni abak. In znanstveniki teh igračk ne bodo mogli vedno skrivati v svojih laboratorijih ... Morda pa bo kateri od teh le poganjal *Quake*.

PCF

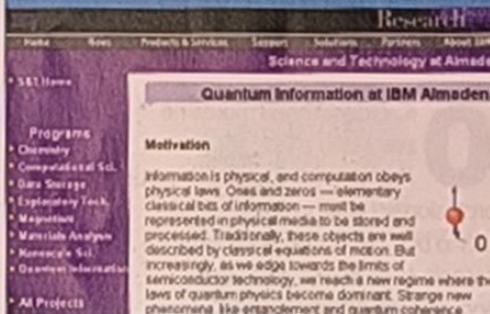
STRANI BREZ SILICIJA

Raziskujte še naprej in debatirajte z ljudmi, ki predstavljajo vrhunsko znanost.



Centre for Quantum Computation
www.qubit.org

Sedež na Oksfordski univerzi v Veliki Britaniji. Fantje obično raje ves čas razmišljajo kot ustvarjajo, saj ves napredek zadnje čase prihaja iz ZDA.



Kvantne raziskave v laboratoriju IBM Almaden
www.almaden.ibm.com/st/projects/quantum/intro

To pa je že nekaj. Tife strokovnjaki ustvarjajo vrhunsko znanost, vendar to ne pomeni, da si ne vzamejo časa za poljudno razlago svojega dela.



Kvantno računalništvo/kriptografija v Los Alamos

<http://qso.lanl.gov/qc/>
Gre za izjemno grdo stran, vendar pa so na njej resnične raziskave in podatki. In ne samo to, stran vsebuje tudi risanko. Očitno tudi kvantni znanstveniki potrebujejo nekaj za sprostitve.



**Stanford-Berkeley-MIT-IBM projekt
NM računalništva**
<http://feynman.media.mit.edu/quantum/nmrqc-darpa/index.html>

Zaradi tako dolgega imena in še daljšega spletnega naslova, smo bili toliko bolj veseli, ko smo spoznali, da so vsi izsledki jednato predstavljeni. Dobra uporaba diagramov.

BREZPLAČNO →

Z denarjem je mogoče kupiti vse, pravijo, vendar nekatere stvari dobite tudi brezplačno. Zastonj. Gratis. Od programov na naših diskih, do interneta, glasbe in operacijskih sistemov. Zato pustite kreditno kartico v žepu in si privoščite našo brezplačno pojedino.

Še en slovit rek: »Koliko denarja, toliko glasbe.« Kaj se pa zgodi, ko ne plačate ničesar? Potemtakem glasbe sploh ne dobite – in v večini primerov to drži. A ne, ko gre za vaš PC. Na eno stran enačbe postavite ničlo, na drugo pa vaš PC, povezano z internetom, PC Formatove diske in vmes boste lahko, verjeli ali ne, vstavili enačaj. In tukaj ne govorimo o shareware programih, ki vam bodo po 14 dneh odpovedali sodelovanje. Govorimo o programski opremi, ki jo boste lahko s pridom uporabljali še nekaj

naslednjih let.

Na dobrote se kar navadite. V uredništvu PC Formata bomo namreč vsak mesec izbrskali najboljše brezplačne programe, ki jih ponuja internet ter jih zlatili na naši CD in DVD prilogi. Vendar to še zdaleč ni vse – velika novica je, da vas bomo iz meseca v mesec razvajali s celotnimi programi, za katere bi morali odšteti nekajkratni znesek, ki ste ga odšteli za revijo, ki jo držite v rokah. Ta mesec pričnemo z velikim programom za namizno založništvo, QuarkXpress 5.0, katerega

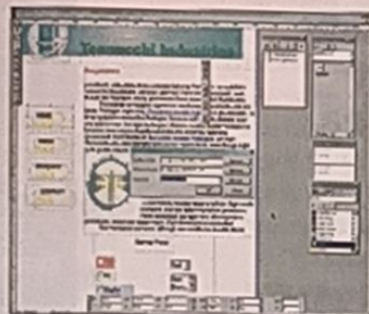
popolnoma delujočo beta različico lahko uporabljate tri mesece od dneva namestitve. Celoten program je vreden več kot 200.000 tolarjev. Tudi ostali programi z našega diska so vredni ogleda, za informacije o registraciji vsakega posebej pa si oglejte datoteke za pomoč na našem disku ali pa odlistajte na stran 71. PCF



QUARK XPRESS 5.0 BETA

OK, QuarkXpress morda ne zveni tako znano kot Publisher ali Pagemaker, med profesionalci pa je to ime legenda. Lahko bi stavili, da je vsaka revija ali časopis, ki ga kupite, postavljena s pomočjo tega industrijskega standarda – seveda tudi strani PC Formata.

Sedaj vam PC Format ekskluzivno prinaša beta različico najnovejše različice programa, ki jo boste lahko brez omejitev uporabljali tri mesece od dneva namestitve. QuarkXpress 5.0 prinaša občuten napredek glede na predhodnika, pogumno pa se spogleduje tudi s spletom. Resnično gre za pošastno



aplikacijo, polno dobrot, ki bodo potešile vašo lakoto na področju namiznega založništva.

Na strani 92 smo vam pripravili kratek uvod v uporabo QuarkXpress 5.0, na disku pa najdete tudi nekaj grafike, ki vam bo v pomoč pri postavitvi prvega dokumenta.

STEGANOS II SECURITY SUITE

Eden najboljših načinov za zaščito podatkov je enkripcija datotek – na ta način boste samo vi in ljudje, ki ste jim zaupali gesla, imeli dostop do njih. Steganos komprimira in zaščiti podatke, nato pa jih zaklene s pomočjo gesla po vaši izbiri. Če želite dostop do podatkov, morate imeti program Steganos (ali brezplačen program za enkripcijo, ki ga ponujajo s svoje spletne strani) in seveda postavljeno geslo.

Vendar ne samo, da Steganos kodira dostop do datotek, temveč jih tudi skriva. Podatke skriva v slogu volka v ovčji preobleki – tako se bodo podatki skrili v datoteki druge vrste, kot je na primer v slikah BMP,



tekstovnih datotekah, straneh HTML in zvokih WAV. In ne samo to – izvorni "prenašalec" zaščitenih datotek je nerazpoznaven – slike izgledajo normalno, datoteke WAV se predvajajo brez težav ipd. Izkoristite torej ta celoten program v vrednosti več kot 7 tisočakov ter pričnite uporabljati enkripcijo še danes.

602 PRO PC SUITE 2001

Svoj PC torej uporabljate še za kaj drugega, kot je deskanje po internetu, igranje iger in gledanje DVD filmov? Včasih napišete kakšen dopis in desetega v mesecu izdelate kalkucijo hišnega proračuna, vendar ne želite odšteti celomesečne plače za najnovejši paket Microsoft Office? Ne skrbite – obstajajo tudi preprostejše rešitve, ki jim bo vaš žep hvaležen. 602Pro PC Suite 2001 je sicer freeware program, ki bi si ga lahko tudi sami naložili z interneta, zaradi česar ga sicer ne moremo označiti kot

ekskluzivno pridobitev PC Formata, ampak ponudil vam bo natanko tisto, kar ste želeli. In ne samo to – na pladnju je tudi združljivost z uporabniki Microsoftovega težkokategornika.

602 Pro PC Suite vam tako prinaša zmogljiv urejevalnik besedil, ki je združljiv z zapisom MS Worda, preglednico (uganili ste – združljivo z zapisom MS Excela) in grafični program. In vse to za celih nič tolarjev. Kaj vas torej stane, da ga preizkusite?

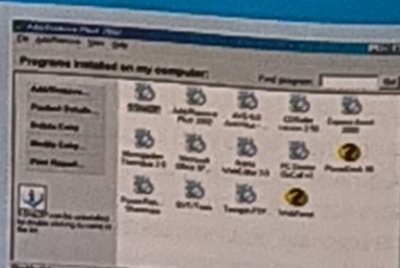
ACEHTML 4 PRO

Če se želite z izdelovanjem spletnih strani le poigravati ali pa imate z oblikovanjem višje cilje, potem s pisanjem HTML kode v Beležnici ne boste prišli daleč. Poseči boste morali po orodju, ki vam bo olajšalo delo s hitrejšo postavitvijo strani, formatiranjem objektov, podporo za objekte JavaScript, ASP in PHP ter seveda s postavitvijo vaše strani na internet. AceHTML 4 Pro je natanko takšno orodje, ki povrh tega na vaše diske prihaja brezplačno.

Na voljo je sicer že tudi peta različica programa, ki podpira tudi standard XHTML in prinaša nekaj drugih novosti, ampak prepričani smo, da vam AceHTML 4 Pro lahko ponudi pomoč, ki jo potrebujete za lasten spletni izdelek. Na strani 95 vam prinašamo nekaj nasvetov, za nadgradnjo na različico 5 po posebej znižani ceni za bralce PC Formata, pa obiščite stran <http://www.visicommedia.com/order/>.

IN DRUGI

Na naših diskih vam ponujamo tudi celotne različice programov Xara 3D 2.1, Add/Remove Plus! 2002, EZ Mixer, Color Pilot 3.86 in Print Pilot 0.96. Seveda pa vas že danes vabimo, da na svojem koledarčku obkrožite 2. april, ko vas bo na prodajnih mestih pričakal naslednji PC Format in z njim tudi nove ekskluzivne različice celotnih programov.



BREZPLAČNI INTERNET?

Še vedno plačujete za internet? Razmislite še enkrat.

Internet se spreminja. Če so ga včasih pojmovali kot sodobno dobrino, ga danes prejkone doživljamo že kot naravno danost. In kot tak od nas res zahteva le še nekaj volje, da pobere njegove sadove. Ko govorimo o brezplačnem internetu seveda velja, da popolnoma brezplačen ni. V vsakem primeru

moramo plačati telefonske impulze. In dobra novica je, da je pri nas brezplačen internet dosegljiv vsem. Za to skrbita dve združbi. Ena je Arnes, Akademsko in raziskovalna mreža Slovenije. Druga je delniška družba. Internet je torej mikaven, ponuja množico informacij, dostopen je na vsakem koraku, moderni so

poceni... In vedno več prijateljev vas začudeno gleda, ako ne znate v kratkem rafalu izustiti vsaj treh svojih poštinih naslovov. Medtem, ko v nekaterih evropskih državah že ponujajo popolnoma brezplačen internet (brez stroškov impulzov), pa si pogledimo, kako priti do "brezplačnih" internetnih uslug.

>>Internet seveda ni popolnoma brezplačen, saj moramo pri nas plačati telefonske impulze.

VOLJA

WWW.VOLJA.NET 0889 32480

Brezplačne usluge pri Arnesu se lahko povežemo z dobroto in prijaznostjo države. Voljatelj pa je delniška družba. Za te vemo, da jim je pozitivna bilanca svetlejša kot splošno blagostanje družbe. In pozitivnega poslovanja ponavadi ne povežemo s pojmom brezplačna usluga. Kako jim torej uspeva? Zadevi se reče model brezplačnega interneta, deluje pa tako, da ponudnikom interneta pripadajo odstotki od generiranega prometa preko telekomunikacijskega operaterja. Praktična zadeva deluje nekako takole: "Telekom Slovenije vam bo na računu za telefon zaračunal čas, ko ste bili priključeni na internet, medtem ko vam Voljatelj ne bo zaračunal ničesar." Njihove besede. Naj se pozlatijo.

Do Volje se lahko priključite na dva načina. V kakšni računalniški

trgovinici malce pokukajte naokoli ali pa pomignite prodajalcu. Oskrbel vas bo z minidiskom, na katerem se nahaja aplikacija za enostavno namestitev Volja paketa. Velja pripomniti, da so nekateri uporabniki imeli težave s to metodo, zato za bolj udobno velja registriranje preko interneta. Seveda ga zato že morate imeti, ampak če vtipkate www.volja.net, se boste hitro znašli v preprostem postopku registracije. Rezultat bo vaše unikatno uporabniško ime in geslo.

In kaj za svoj denar (krm) dobite? Neomejen dostop do interneta in webmail račun. K temu prilejate še e-poštni predal z 10 MB prostora in dva dodatna e-naslova. Prav pride tudi brezplačen prostor na spletu v velikosti 10Mb. Ponudbo lepo zaključijo tehnična pomoč 24 ur dnevno, 7 dni v

tednu, vse dni v letu. Zadovoljni? In še nekaj sistemskih dejstev. Voljatelj ima najeto mednarodno povezavo z Ebone, s hitrostjo 45 Mbps. Voljatelj je tudi član LIX (Ljubljana Internet eXchange), slovenskega konzorcija slovenskih ponudnikov interneta. Teoretična hitrost povezave 1 Gbps je zreducirana na realno hitrostjo 100 Mbps zavoljo omejenosti LIXove opreme. Volja trenutno omogoča 1800 vstopnih povezav (modem, ISDN, PSTN), medtem ko v letu 2002 načrtujejo več kot 2.500 novih telefonskih linij za uporabnike storitve Volja.

Svetujem vam torej podroben ogled strani www.volja.net, saj vam tam domiselno pojasnijo marsikaj. Ne boste verjeli, Volja premore celo zasilen dizelski generator.



Prijava preko spletne strani www.volja.net je hitra in... neboleča

ARNES

WWW.ARNES.SI 01 4798800

Arnes je legenda slovenskega interneta. Z brezplačnimi internetnimi uslugami je že od začetkov interneta v Sloveniji omogočal dostop dijakom, študentom in vsej akademski srenji. Torej tem, ki so ga najbolj potrebovali. Arnes ponuja veliko uslug, nas pa najbolj zanima "Neposredni osebni dostop do omrežja ARNES". Sliši se nekako hladno, kajne? In takšna je tudi vsebina Arnesovih strani. Pozabite na registracijo on-line, kot pri Volji, tu je potrebno izpolniti obrazce, poiskati dokumente in zadeva vsekakor ni končana v četrto ure. Ampak, ko so začetne obveznosti mimo, nam Arnes ponuja svoje usluge brezplačno, cena, ki jo plačamo, pa je spet le cena telefonskih impulzov.

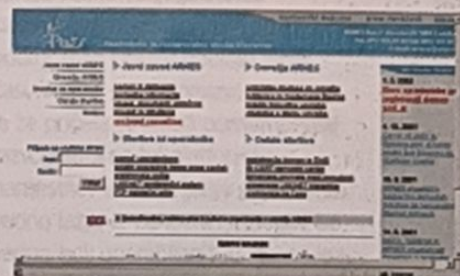
In kdo je upravičen do Arnesovih brezplačnih uslug? Tukaj igra posebno

vlogo status. Najprej je to posebna skupina raziskovalcev, invalidov in svobodnih, ki dobijo dostop s prošnjo in dokazilom statusa. Dijaki so druga zgodba, ki ji brezplačen dostop urejajo mentorji. Ti skrbijo tudi za določeno mero nadzora nad uporabo dostopa. Dejstvo je namreč, da Arnes dijakom dodeljuje dostop za izobraževalne namene. Mentor lahko tako ob ugotovitvi nepravilne rabe interneta, tega dijaku tudi odvzame. Študentje, ki so že bolj svobodni, dobijo dostop ob predložitvi potrdila fakultete o urejenem statusu in na večini fakultet se ponavadi najde kakšen godrnjav profesor, ki skrbi za te zadeve.

Potem, ko zberete in pošljete potrebna dokazila, vam Arnes po določenem času (iz zbirke pripovedovanj vem, da je ta raztegljiv na 6-33 dni) izstavi uporabniško ime. To

pomeni, da vas je obdaril z elektronskim poštnim predalom, registriranim elektronskim naslovom na vaše ime ter prostorom (5 Mb, po dogovoru tudi več) za postavitev domače strani. Uporabniško ime in geslo ni prenosljivo in ob kršenju tega svetega načela je po prvem opominu odvzeto. Vendar pa ga uporabnik lahko povsod uporablja za neposredno povezavo. Hitrosti povezav s tujino so izjemne, saj ima Arnes na voljo dve povezavi 310Mb/s, vendar tudi veliko več uporabnikov kakor Volja.

Ko je leto naokrog, mora uporabnik Arnesovih storitev spet predložiti dokazilo o statusu. Arnes je torej kot starosta slovenskega interneta še vedno najboljša izbira za dijake in študente. Kljub temu, da ni le nekaj klikov v stran **Igor Unuk**

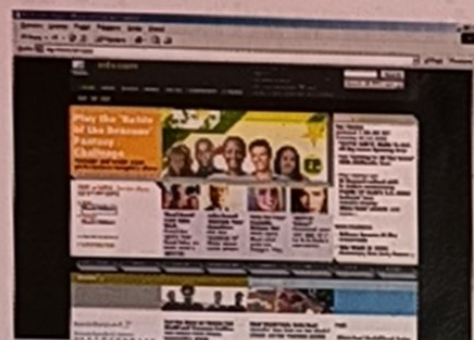


Siva eminenca slovenskega brezplačnega interneta. Dame in gospodje, www.arnes.si

BREZPLAČNA GLASBA

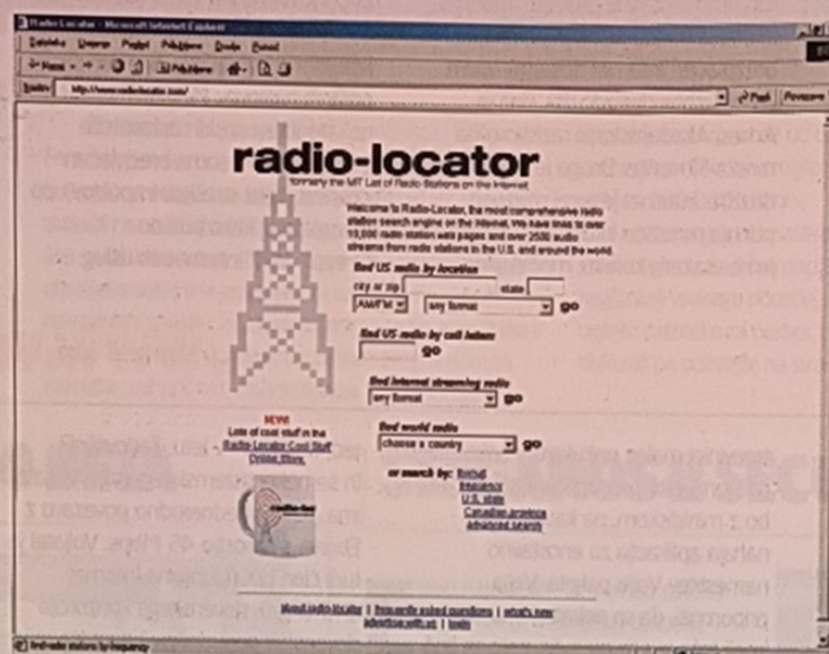
Glasba preko interneta. Na legalen način? Berite naprej.

MTV.com ponuja ogled delov ali celotnih video spotov.



KAJ PA VIDEO?

Glasbena industrija se je v zadnjih tridesetih letih zelo osredotočila na vizualno predstavljanje glasbe, torej na glasbene video spotove. Tudi te lahko snemamo z interneta na veliko različnih načinov, od katerih je večina nelegalnih. Če pa si vseeno želite ogledati kak video spot s čisto vestjo, pa najprej oddesajte na stran popularne televizijske postaje MTV (<http://www.mtv.com>), kjer si lahko precejšnje število spotov ogledate v celoti. Prav tako veliko glasbenih skupin in avtorjev na lastnih straneh ponuja spote ali posnetke s koncertov, eden od zanimivih (sicer ne bogato založenih) virov za ogled videa preko interneta pa je tudi Yahoojev servis Broadcast (<http://www.broadcast.com>), na katerem si lahko ogledate videe, celotne TV oddaje, poslušate glasbo in še kaj.

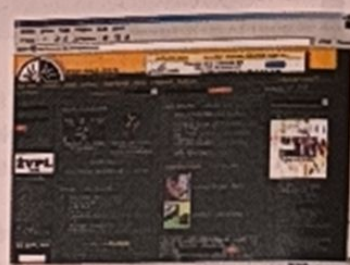


Zapis zvočnih datotek v formatu MP3 je pomenil neke vrste revolucijo. Zvočne datoteke so tako postale precej majhne, a so vseeno obdržale kakovost zapisa, kar je seveda pomenilo enostaven prenos preko interneta. In ker je internet odprto omrežje, do katerega je dostop omogočen praktično vsakomur, so takšni prenosi seveda stekli. Dokler je šlo za manjše število izoliranih spletnih strani, ki so ponujale glasbeni material v tej obliki zapisa, se velikani glasbene industrije niso razburjali, a kaj kmalu je format zapisa MP3 postal sinonim za brezplačno glasbo in tukaj se je zapletlo. Pojavljati so se začeli prvi servisi, ki so ponujali glasbo zastonj. Sprva so ti servisi ponujali naslove FTP strežnikov, na katerih so se nahajale določene datoteke, potem pa se je rodil Napster. Ta prvi odjemalec za izmenjavo zvočnih datotek je na vrhuncu svoje moči obsegal 80 milijonov uporabnikov in 3 milijarde prenesenih zvočnih datotek vsak mesec. Neverjetno število uporabnikov si je masovno izmenjevalo glasbo po ceni telefonskih impulzov. Po sodni

odredbi o ukinitvi Napsterja, je namesto le-tega zrasla cela kopica odjemalcev za izmenjavo različnih vrst datotek, od zvočnih, preko videa, do celotnih programov. Tako so padle v vodo sanje glasbene industrije, da bi enkrat za vselej prekinili nelegalno spletno izmenjavo datotek.

Novi servisi za izmenjavo rastejo kot gobe po dežju in velikani glasbene industrije si pulijo lase. Sami servisi ne posedujejo strežnikov, na katerih bi bila shranjena nelegalna vsebina, prav tako pa jih je vse preveč, da bi se sploščalo s pravnega vidika ubadati z vsemi. Sodne bitke so tako boji z mlini na veter, zato so založniki in drugi lastniki avtorskih pravic pričeli iskati drugačne rešitve problema. Prva "rešitev" je bila digitalna zaščita glasbenih CD-jev na podobne načine, kot jo poznamo s programskih CD-ROM-ov. Ta zaščita naj ne bi motila predvajanja originalnega medija, bi pa naj onemogočila zajemanje vsebine ali kopiranje. Prvi poskusi izdaje takšnega glasbenega CD-ja so žalostno pogoreli, saj je bil založnik prisiljen zamenjati več kot 200.000 CD-jev, ki jih uporabniki niso mogli predvajati zaradi zaščite. Pojavljajo se tudi rešitve v obliki organiziranih ponudnikov legalne glasbe, kot je na primer Pressplay.com (<http://www.pressplay.com>), ki ponujajo možnost snemanja in neposrednega predvajanja glasbe, kar pa seveda ni zastonj.

In kako torej do glasbe preko interneta brez slabe vesti? Najprej seveda pomislimo na nakup CD-jev v



Spletna trgovina Rec-rec.com, raj za ljubitelje "alternativne" glasbe.



Mp3.com, spletni servis, kjer lahko snemate glasbo v formatu MP3 popolnoma legalno – in seveda zastonj.

spletnih trgovinah. Vendar smo si mi zadali misijo, da do glasbe pridemo brezplačno. No, na spletu je možno najti glasbo bolj ali manj znanih avtorjev, ki jo lahko snamete zastonj, saj se tam nahaja iz predstavitev razlogov. Najbolj znana spletna stran, ki legalno ponuja glasbo je Mp3.com (<http://www.mp3.com>), ki je med ostalimi tudi odlična odskočna deska za veliko število mladih avtorjev, ki iščejo založnike. Ogromno glasbenih zasedb in avtorjev ponuja svojo glasbo tudi na lastnih spletnih straneh kot "pokušino" ob izdajah novih projektov.

Ob vsem omenjenem pa lahko popolnoma zastonj poslušate tudi internetne radijske postaje, ki jih je iz dneva v dan več. Radio kot medij bi brez iskanja novih načinov oddajanja in prilagajanja publiki kaj klavirno propadel. Žal je poslušanje radia preko interneta bolj domena srečnežev s širokopasovno povezavo, zato pa določeni programi za predvajanje zvočnih in video datotek omogočajo tudi iskanje in poslušanje online radijskih postaj, zato se jih kar pridno poslužujte.

Načinov za poslušanje glasbe s pomočjo interneta je torej ogromno in navadni uporabniki so včasih upravičeno zmedeni, saj tudi zakonodaja v svetovnem merilu ni urejena tako, da bi pokrivala vse možnosti razpečevanja glasbe. Dokler se zadeve ne uredijo, bo pa najbolje, da se odločimo za preverjeno legalne načine poslušanja glasbe.

Barbara Banovič

RADIO KRŠKO

93,4 MHz, Krško

GNU/LINUX

Ob brezplačnih programih želite še zastoj operacijski sistem? Vaša želja je za nas zapoved.

Linux je v zadnjem času postal pravi medijski fenomen, saj o njem na strokovnem in poljudnem nivoju beremo v vseh računalniških revijah, izogniti se mu ne more niti dnevno časopisje, o njem govorijo vsi od inženirjev, študentov, do nadebudne mladine, ki svoje življenje preživlja v spletnih klepetalnicah. V svet Linuxa vas želi potopiti tudi PC Format, saj vas v naslednji številki čaka intervju s predstavnikom Društva slovenskih uporabnikov Linuxa LUGOS (glej stran 15), naš DVD plošček pa vam bo ponudil popolno namestitev tega operacijskega sistema, v slovenščini. Zato smo za osvežitev vašega znanja pripravili krajši skupek vprašanj in odgovorov.

Linux – Lahek in NeUporaben?

Besedica Linux izhaja iz imena njegovega avtorja, Linusa Torvaldsa. Tisti »x« na koncu imena nam pove, da Linux spada v isto družino operacijskih sistemov kot Unix, Minix, itn.

Kaj pa zgodovina Linuxa?

Linus Torvalds, takrat mlad 21 let, je leta 1991 pričel z delom na novem operacijskem sistemu, za katerega je imel idejo, da bi bil kar se da podoben Minixu (ki je takrat poganjal večino univerzitetnih računalnikov), hkrati pa bi bil brezplačen. Ko je jedro sistema razvil do različice 0.02, je na njem že lahko pognal nekaj osnovnih programov, hkrati pa preko novinarskih skupin k nadaljnjemu razvoju povabil vse zainteresirane. Odziv razvijalcev s celega sveta je bil močno nad pričakovanji, danes pa je vse, ki so v teh 10 letih prispevali k razvoju Linuxa dobesedno nemogoče prešteti.

Kaj pomeni »GNU« v naslovu?

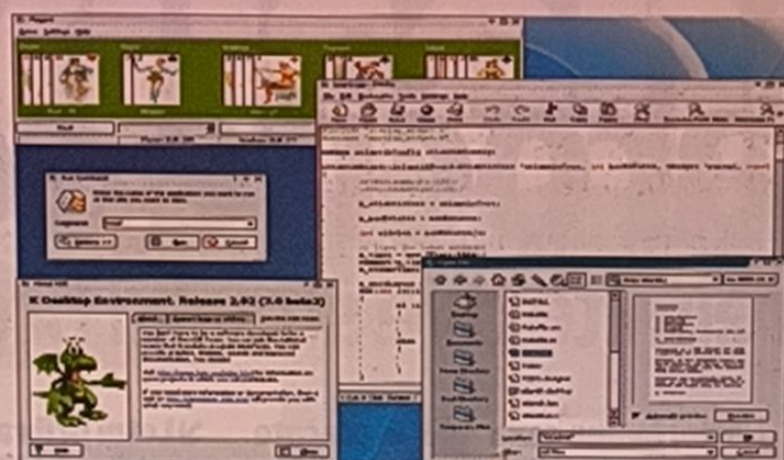
Kadar govorimo o Linuxu kot o operacijskem sistemu, največkrat uporabljamo izraz GNU/Linux. Izraz Linux označuje le jedro (kernel) sistema, ki skrbi za osnovne operacije, kot so delovanje strojne opreme, mrežna podpora itn. Pod besedico GNU pa se skriva vse ostalo programje, ki operacijski sistem naredi uporabno.

Od kod izraz »GNU«?

GNU je kratica za GNU's Not Unix. Gre za projekt, ki ga je davnega leta 1983 pričel Richard Stallman. Gre namreč za to, da so vsi programi distribuirani pod licenco GPL (GNU Public License) na voljo v prosti izvorni kodi (source code) in popolnoma brezplačni. V tem primeru program v računalniku prijazno strojno kodo prevedemo šele na našem računalniku, kar nam omogoča prilagajanje kode lastni konfiguraciji. Najpomembnejši del licence GPL pa pravi, da lahko prosto kodo programa spreminjamo in razširjamo naprej, z eno samo omejitvijo – naš novi izdelek moramo ravno tako razširjati brezplačno, pod licenco GPL.

Le kdo brezplačno razvija programsko opremo?

Prednost takšne odprte kode je ravno v tem, da lahko prav vsak sodeluje pri njenem razvoju. V okolju Windows lahko ob sesutju računalnika le čakate na nov popravek (kar za tiste z manj znanja in časa seveda sploh ni slabo), medtem ko lahko pri programih pod licenco GPL pregledate izvorno kodo, najdete napako in popravljeno kodo postavite na Internet, ter tako pomagati drugim z enakimi



težavami. Seveda obstajajo skupine, ki skupaj razvijajo različne projekte (recimo urejevalnik besedila ali spletni strežnik), vendar so dovetne na predloge drugih, tako da jim lahko kadarkoli pošljete svoje ideje. Značilni za takšen razvoj so tudi datumi izdaje nove različice, ki so največkrat označeni kot »ko bo končano«. Zaradi takšnega razvoja ob končni različici lahko pričakujemo zares kakovosten izdelek, kar bi težko trdili za komercialne izdelke, ki marsikdaj pod pritiskom rokov izidejo prehitro. Tudi Linus s sodelavci, ki še vedno vodi razvoj jedra Linuxa, marsikdaj doživlja pritisk s strani velikih razvijalcev, vendar ostaja zvest svojemu načelu.

Windows delujejo brezhibno, čemu bi se zanimal za Linux?

Največji čar Linuxa in pripadajočih programov je ravno v tem, da so le ti brezplačni. Različne distribucije sicer dobimo za različno ceno, vendar pri tem ne plačamo samega operacijskega sistema, pač pa stroške distribucije, plošček pa lahko potem popolnoma legalno presnemavamo in posojamo prijateljem. Za uporabo Linuxa na svojih delovnih postajah se v naši državi zaenkrat odločajo predvsem podjetja, ki tako zmanjšajo stroške programske opreme. Domači uporabniki spričo razširjenega piratstva še vedno v veliki meri uživajo »brezplačne« Windows 98, vendar se v prihodnosti z legalizacijo tržišča to utegne spremeniti. V kolikor čez nekaj let ne boste več pripravljeni plačati polovice mesečne plače za najsodobnejše protipiratsko zaščitene Windows 2007, se morda že danes splača pogledati na vaš prihodnji operacijski sistem.

Do nedavnega je Linux slovel tudi po svoji stabilnosti v primerjavi z okoljem Windows, vendar moramo priznati, da so se pri Microsoftu potrudili v tej smeri in z zadnjimi domačimi izdajami po stabilnosti Linuxu že dihaajo za vrat.

Že že, ampak kako lahko okna zamenjam za črn zaslon z belimi črkami?

S prihodom okolij GNOME in KDE je tudi Linux dobil svoj okenski izgled, zaradi česar že dolgo ni več namenjen le zagrizencem. Okenska okolja gredo celo tako daleč, da uporabniku ponudijo vmesnik, ki je praktično identičen tistemu v okolju Windows, tako da bi bil prestop z enega okolja na drugega kar se da lahek.

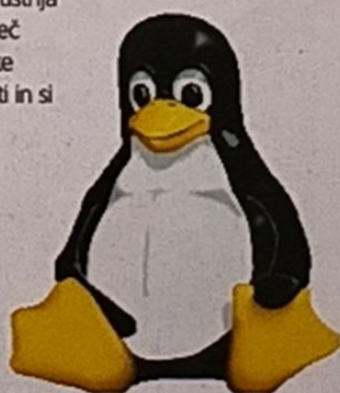
Kakšne pa so razlike med Red Hat Linuxom, Caldera Linuxom itn.?

Kot smo že omenili, poznamo več različnih distribucij Linuxa, s katerimi se ukvarja več različnih podjetij. Jedro Linuxa je v vseh distribucijah enako, razlikujejo pa se po pripadajočih programih. V zadnjem času se distribucije vedno bolj približujejo domačemu uporabniku, saj omogočajo namestitev v okenskem okolju in podobno. Kljub kompleksnosti samega sistema, se verjetno že kmalu lahko nadejamo distribucije, katere namestitev bo celo lažja, kot namestitev okolja Windows.

Kaj pa Linuxu napovedujejo vedeževalke?

Spričo vedno večjega števila kakovostnih projektov na tem področju se Linuxu obetajo lepši časi. Večina resnih proizvajalcev se je že pričela zavedati pomembnosti razvoja tudi na tej platformi, namestitev in upravljanje sistema sta vedno lažja, iz cenovnih razlogov bo vedno bolj uporabljen tudi doma, pa tudi igračarska industrija Linuxa ne more več ignorirati. Zgrabite delček prihodnosti in si naslednji mesec namestite Linux.

Primož Sečnik



»HOČEM GA TAKOJ!

Po vsem kar sem prebral, si takoj želim namestiti Linux. Kdaj izide naslednja številka PC Formata?

No, lepo počasi. Kljub vsemu naštetemu, Linux še vedno ni primeren za vsakega domačega uporabnika. Namestitev še vedno ni tako preprosta kot pri konkurenčnih sistemih (pri katerih mora uporabnik vedeti le to, kako nastaviti uro), saj zanjo potrebujete vsaj osnovno znanje o drobovju računalnika. Kljub

temu lahko v naslednji številki pričakujete tudi nekaj praktičnih nasvetov, ki bodo vsem zainteresiranim omogočili namestitev in uporabo Linuxa. In ker vam bomo ponudili distribucijo Red Hat, ki je popolnoma poslovenjena, predvidevamo da bo šlo.

Naročite se in prejmite dve številki brezplačno!

	Normalna cena	→ Vi plačate	→ Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.500 SIT	2.900 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar

Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava

Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke

Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

POSEBNA PONUDBA!

Plačilo naročnine v dveh mesečnih obrokih.

kako se naročiti

Po telefonu

Pokličite Darjo na **02 330 330 0**

Na spletu

V svojem brskalniku natipkajte
www.pcformatslo.net

Po pošti

Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

računalniški sistemi

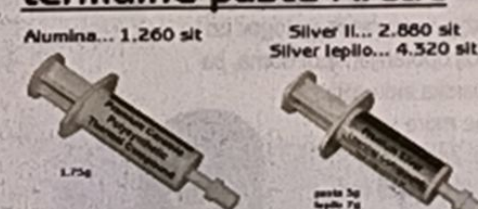
dve leti garancije



izbor komponent po lastni izbiri



termalne paste Arctic

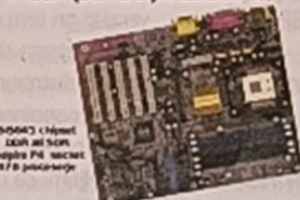


matične plošče Elite

K755A (SB)... 22.680 sit
K755A (SB+LAN)... 23.160 sit



P455A (SB+LAN)... 29.520 sit



produkti Akasa

Okrugli kabli
ATA100 46cm... 3.480 sit
Okrugli kabli
ATA100 90cm... 4.280 sit



Obloge za utišanje hrupa iz ohišja
midi tower... 5.400 sit



hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-Cu... 8.760 sit



ZM-F1... 990 sit
ZM-F2... 1.320 sit



6000-NCu... 7.020 sit



Fan Mate 1... 828 sit



5005A... 6.948 sit



ZM17-Cu... 5.232 sit



grafične kartice Hercules

3D Prophet II MX400... 21.100 sit



3D Prophet II Ti... 37.760 sit

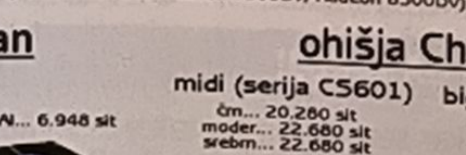


3D Prophet III Ti200... 62.760 sit



3D Prophet Radeon serija

(Radeon 8500LE, Radeon 7500DV, Radeon 8500DV)



ohišja Chieftec

midi (serija C5601)

črn... 20.280 sit
moder... 22.680 sit
srebrn... 28.680 sit

(moder in srebrna različica imata še 3 letno dodatno varščino)



big (serija C52001)

črn... 27.360 sit
moder... 28.920 sit
srebrn... 29.880 sit

(moder in srebrna različica imata še 3 letno dodatno varščino)



Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti

mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Strojni pozdrav!



Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Dobrodošli v delu PCFormata, kjer boste lahko brali opise in teste strojne opreme. Z začetkom izhajanja nove revije so mi zaupali tudi dolžnost pisanja tega uvodnika. Ah, kako me življenje razvaja.

Kaj vam sporočiti? Mogoče pojasnilo, zakaj smo se odločili za test grafičnih kartic prav ta hip. Preprosto. Novi GeForce 4 je ob branju te revije že izšel. Po prvem testu sodeč (stran 43) je to kartica, ki bo znova zasedla prestol in pometla s konkurenco. Vendar, ta moč prihaja z rahlim problemom. Vedite, da bo nov GeForce 4 izjemno drag, celo dražji od sedanjih prvakov, ko so prišli na trg. Le redki si ga bodo lahko privoščili, pa vendar bo njegov nastop na trgu dobrodošel, saj se bodo obstoječi izdelki občutno pocenili. Ravno zato smo se odločili prav za supertest grafičnih kartic. Namenjen je tistim, ki si želijo hitrosti obstoječih modelov po jutrišnjih cenah. Počakajte torej še nekaj tednov, nato pa v trgovino. Vsekakor pa uživajte.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij

Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva

To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljši.

Dober nakup

Tole priponko smo rezervirali za dobre kupce. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

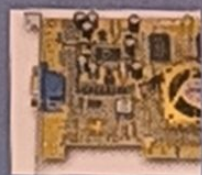


RADIO
ANTENA
105.2 MHz



Vsi na isti frekvenci!

TA MESEC



SUPERTEST GRAFICNE KARTICE

Preberite primerjalni test grafičnih kartic na tržišču in nato vse skupaj primerjajte z opisanim GeForce 4.



TISKALNIK HP DESKJET 1770

Brizgalni tiskalnik, ki za svojo (sicer visoko) ceno ponuja zares ogromno. Kako smo preizkušali tiskalnik, ki ga zavlje njegove velikosti komajda spravite na mizo.



PRIMERJALNI TEST PROTIVIRUSNI PROGRAMI

Tri protivirusne programe smo podvrgli brutalnemu testu in jih bombardirali s trojanci in virusi. Kateri se je prvi prebil skozi kup zalege?



MP3 PREDVAJALNIK WAITEC JAMMIN'

Walkmani so out, ampak to ste najbrž že vedeli. Tokrat smo preizkusili prvo izbiro joggerjev.



IZDELOVANJE GLASBE MAGIX MUSIC MAKER 7 DELUXE

Miksajte kot Fatboy Slim. Umek, pazi se!

STROJNA OPREMA

- 34 Supertest grafičnih kartic
- 43 GeForce 4 test
- 44 PhotoSmart 715 & HP Deskjet 1700
- 45 Epson EPL-5800 & Canon S520
- 46 Sony VPL-CS4 & Epson Stylus C70
- 47 PhotoSmart 1315 & Waitec Clipp

PROGRAMSKA OPREMA

- 52 Primerjalni test protivirusnih programov
- 54 Magix Music Maker 7 Deluxe
- 55 3D Home Architect & MS Encarta Reference Suite Library
- 56 Xara 3D 4.0



PRENOS PODATKOV XDRIVE USB

Najmanjši prenosni disk s strani Evfrata. Uporabite ga za prenos podatkov ali kot obesek za ključe.

10 grafičnih kartic
od 23.411 do
119.400 SIT

3D grafične kartice

Kaj lahko trg pokaže, potem ko je izginil 3Dfx in je na 3D področje pošteno zakorakal ATI? Za vas se med megahertzi prebija Andrej Potočnik.

Torej imate nov, sijoč procesor z ogromno megahertzi in njemu pripadajočo ploščo. Dobro za vas. Seveda boste, kot vsak pošten Slovenec, povabili prijatelje in kolege na demonstracijo, kjer vsekakor ne boste pognali prastare različice *WordStara* ali *FrameWorka 3*. Ne, zagnali boste eno od najnovejših iger, po možnosti *Medal of Honor*. Kar pa zna pomeniti, da boste v zadregi, če imate staro grafično kartico; in ker zadrego najverjetneje stežka prenašate, bo potrebno oditi v trgovino. V trgovini pa boste našli pestro izbiro, zato vam naj bo ta članek v pomoč pri odločitvi.

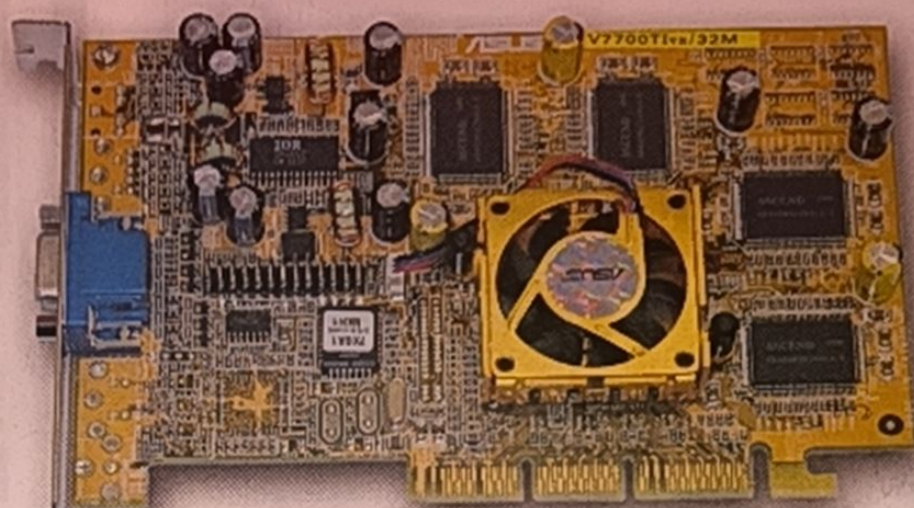
Če pogledamo strukturo sodobnih iger, je mogoče opaziti, da se zapleteno in dolgotrajno računanje in izračunavanje trikotnikov seli na pleča grafičnih kartic. Kar pravzaprav pomeni, da boste z nakupom nove grafične kartice celoten sistem v igrah izjemno pospešili. Ker pravzaprav iščete natanko to in če je še

cena ugodna, nakup takoj sledi. Vedite pa, da se vam ob smelem izročanju Cankarjev in Kobilic zna poroditi vprašanje: "Toliko denarja samo za igranje, je mar mogoče dobiti kaj več?" Seveda, praktično vsi izdelki na današnjem tržišču vam nudijo TV izhod, marsikateri pa je opremljen z izhodom DVI za priklop digitalnih monitorjev ali z dodatnim izhodom z možnostjo prikaza slike na dveh monitorjih hkrati. Kaj to pomeni? Preprosto sledeče: vaš 15-palčnik najverjetneje ni več najbolj svež in si boste kmalu privoščili kakšen 19-palčni primerek. Starega boste lepo premaknili nekam v bližino, ga povezali z vašo grafično kartico, in voila, že imate občutno povečano namizje ali pa dodatno okno, kjer lahko teče film ali pa je odprt TV tuner. Kakorkoli že, možnosti je veliko.

Vsekakor največji problem pa je izbira. Izbrati pravo kartico je opravilo, ki ni več tako preprosto. Na srečo »izbira« ne

pomeni več le sprehoda do lokalnega trgovca, kjer izustite zlate besede:

»Najnovejšo nVidijo, pa hitro, ker se mudi!« Ne, danes je mogoče najti tudi alternativo, saj je vrzel, ki jo je zapustil 3Dfx, uspešno pokrili ATI, pa tudi Kyro ni od muh. Predvsem ATI-jevi Radeoni se izjemno uspešno prodajajo, saj Kanadčani poleg visokega števila slik na sekundo stavijo tudi na kvaliteto slike, DVD podporo in delovanje pri nižjih temperaturah. Ne smejte se, dejstvo je, da so bile ATI-jeve kartice na testu med najhladnejšimi. Tudi to lahko v končni fazi pripomore k odločitvi. In če tudi ostanete pri nVidii, kako boste vedeli, kaj je tisto pravo? Preprosto: nabrali smo 10 kartic, jih podvrgli besnemu testiranju, rezultat pa preli v tabelo, kjer je zmagovalec tisti, ki ima najvišje številke. Vsaj do prihoda GeForce 4, ki je za vključitev v supertest žal izšel le nekaj dni prepozno in katerega primerjavo z najhitrejšimi iz tega testa najdete na strani 43.



ASUS V7700TI

34.440 SIT Acord-92 d.o.o.

Začnimo torej z GeForce. nVidia je v svojem zadnjem šestmesečnem ciklu predstavila serijo Titanium, ki prinaša 0.15-mikronska tehnologija. Le ta je omogočila dokaj solidno posodobitev starega jedra GTS. Vse ostalo je praktično isto, kar pomeni, da je nov GeForce 2 Titanium v bistvu star GeForce 2 GTS Ultra, ki od nove tehnologije ni pridobil nič novega, le izgubil je. Stara Ultra je imela pomnilnik, ki je deloval pri 460 Mhz, medtem ko je novi Titanium opremljen s pomnilnikom, ki deluje pri pičlih 400 Mhz. Če potegnemo črto: novejši izdelki so počasnejši. Zato pa so (seveda, kaj ste pa pričakovali?) cenejši!

Vse to seveda ne pomeni, da je Asus v7700TI slaba kartica. Nasprotno, mnogi bodo posegli po njej, saj kljub občutno nižji ceni še vedno premore dve tretjini moči novega GeForce 3 Ti 500. Seveda jo močno omejuje najvišja ločljivost, kjer kartica ni prestala testa, ampak vedno bolj se mi dozdeva, da je za igranje pravzaprav namenjena ločljivost 1024 x 768, medtem ko je ločljivost 1600 x 1200 namenjena temu, da opisovalci iger posnamemo čim lepše posnetke zaslonov.

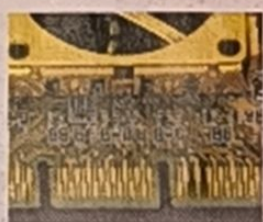
Ampak, pustimo zdaj to. Asus je naredil zelo uravnotežen izdelek, katerega pa rahlo kazi cena. Če odštejemo nekaj dolarjev več že naletimo na Gainwardov model, ki je opremljen s TV izhodom ali pa na ATI-jev Radeon 7500, ki vam za vaš denar ponudi veliko več. Na žalost se izkaže, da so vsi Asusovi izdelki za odtenek dražji od konkurence, čeprav včasih neupravičeno. Asusova kartica tako nima praktično ničesar takšnega, po čemer bi se posebej odlikovala. Ima pa priložni dve igri, *Messiah in Star Trek: New Worlds*, kar nenazadnje tudi ni od muh. Boste lahko začeli igrati takoj ob prihodu domov.

PCFOcena

✓ Dobra zaloga priloženih iger
✗ Ni prestal vseh testov, samo 32 Mb pomnilnika

"Kartica, ki ji moči že nekoliko pešajo. Priporočamo le, če prisegate na nVidiine procesorje."

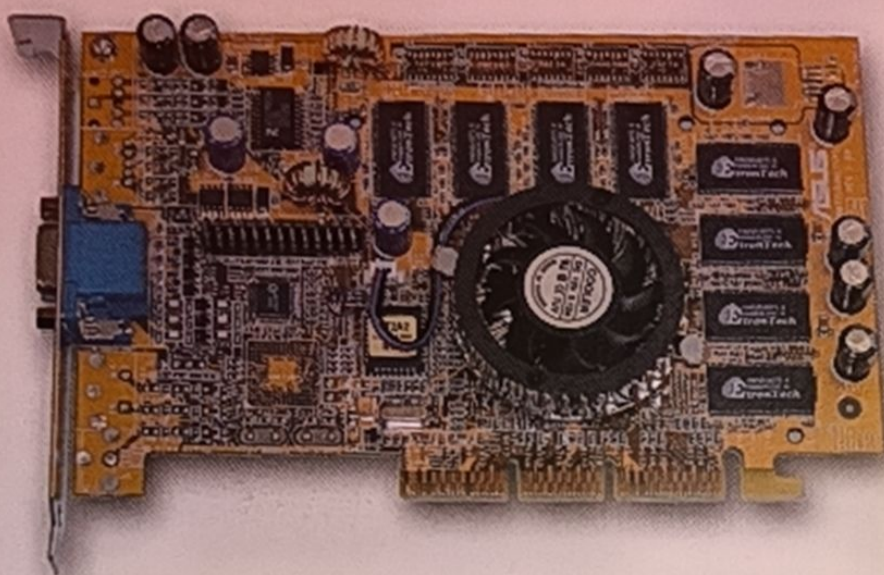
79%



→ Podrobnosti

Procesor GeForce 2 Titanium
Pomnilnik 32 Mb DDR
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika 400 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA
Dodatno Nič
Priložena programska oprema Asus DVD player, igrni *Messiah in Star Trek: New Worlds*
3DMark 2001SE (32bit)
1024 x 768: 4613
1600 x 1200: N/A
Quake III (fps) 128,2
Na spletu www.asus.com.tw
Telefon (01) 583 72 30

	ASUS V7700 GEFORCE 2 TI		ATI RADEON 8500 LE
	ASUS V8200 GEFORCE III		GAINWARD GEFORCE 2 TI 450/TV
	ASUS V8200 GEFORCE III TITANIUM 200		HERCULES 3D PROPHET 4500
	ATI RADEON 7500		HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 200
	ATI RADEON 8500		HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 500



ASUS V8200

119.400 SIT Acord-92 d.o.o.

Pri GeForce 3, ki ga je mogoče srečati na testu, je ta predstavnik osnovnega modela serije 3. Ko je izšel, je požel mnogo hvala, vsekakor upravičeno, saj gre za izjemno hitro kartico. Kot je najbrž že vsem jasno, je kartica GeForce 3 podprta od izida DirectX 8 naprej. Šele tu se njegovi programirani deli procesorja sprostiti in zaživijo, in prav tu se skriva največja moč. Sicer model procesorja ne izdelujejo več, ker ga je nadomestila cenejša serija Titanium. A kartice s starim primerkom procesorske enote so še vedno na voljo, in ne glede na to, da ga ne izdelujejo več, je GeForce3 izjemno hiter procesor, ki ga od kartic na našem testu prehitita le GeForce 3 Ti 500 in Radeon 8500. Če bi ga zadeli na nagradni igri, se ga najbrž ne bi branili, kaj ne? Se mi je kar zdelo.

Tudi tale Asusov primerki ni, razen izhoda za monitor, posedoval nobene posebnosti. Če pogledamo njegove dosežke, lahko vidimo, da se serija GeForce 3 Ti 200, ki bi ga naj nadomestila, z njim ne more meriti. 3DMark 2001 SE v osnovni ločljivosti pokaže rezultat 7245, kar je zares dobra hitrost, v najvišji ločljivosti pa se razlika med njim in Radeoni še zmanjša.

Vsekakor dober nakup, če ga dobite po ugodni ceni. Kar pa na žalost ne velja za dotični model, saj ga pri nas ponujajo za neverjetnih 12 Cankarjev. Kljub trem priloženim dobrim igram je to še vedno odločno previsoka cena, če vemo, da gre za procesor, ki ga ne izdelujejo več. Upam, da jih nimajo preveč na zalogi, saj jih po takšni ceni vsekakor ne bodo mogli prodati, glede na to, da lahko dobite model Ti500 za veliko manj denarja.



→ Podrobnosti

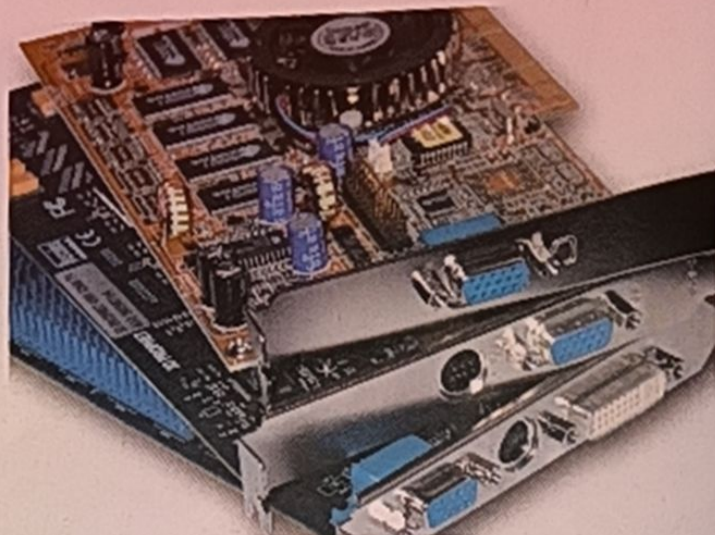
Procesor GeForce 3
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 200 MHz
Hitrost pomnilnika 460 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhod VGA
Dodatno Občutek praznine v denarici
Priložena programska oprema Asus DVD player, igre Sacrifice, Messiah in Star Trek: New Worlds
3DMark 2001 SE (32bit)
 1024 x 768: 7245
 1600 x 1200: 4805
Quake III (fps) 180,0
Na spletu www.asus.com.tw
Telefon (01) 583 72 30

PCFOcena

Star procesor je še vedno zelo zmogljiv
 A kaj, ko si ga lahko privoščijo le ministri Rop

"Eden najzmogljivejših procesorjev na tržišču se nahaja na pretirano dragi kartici."

83%



Kako smo testirali

Zakaj je zmagovalac prav ta, in kako smo to ugotovili?

Test grafičnih kartic je precej preprost, saj obstaja na trgu dovolj programov, ki namesto vas opravijo garaško delo. Prva dva rezultata v našem grafu sta dosežka grafičnih kartic v programu 3DMark 2001 SE, izdelku podjetja MadOnion (www.madonion.com). SE pomeni, da gre za drugo izdajo tega programa, ki ima dodane teste advanced pixel shader, ostale stvari pa z novimi načini še bolj temeljito pretestira. Prvi rezultat je izmera v ločljivosti 1024 x 768 in v 32 bitnih barvah, saj je to običajna ločljivost za igranje. Drugi rezultat je potekal v ločljivosti 1600 x 1200 in ponovno v 32 bitnih barvah, in tako predstavlja največjo obremenitev kartice v sistemu.

Nenazadnje smo pogнали še Id-jevo Quake III Arena in sicer v ločljivosti 1024 x 768 z 32 bitnimi barvami, z najvišjimi vrednostmi za podrobnosti in geometrijski model. In sistem, v katerem je vse potekalo? Osnovna plošča ASUS A7V266-E, procesor AMD Athlon XP 1700+ ter 512 Mb pomnilnika DDR.

Kaj iskati

Ni vse v hitrosti ... Ozrite se za naslednjimi zadevami.



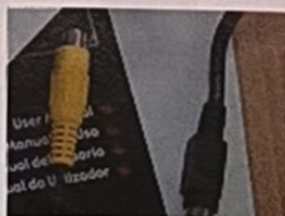
Grafični procesor

Je procesor, ki na svoja pleča prevzema čedalje več izračunavanj in tako razbremeni vaš glavni procesor. Vse, kar zadeva pripravo in izris slike, poteka preko njega, tako da poskusite za svoj denar dobiti čim zmogljivejši procesor.



Priključki

Poleg očnega priključka VGA (standardni D-sub), je mogoče na sodobnih grafičnih karticah odkriti še kup priključkov, kot sta npr. izhod DVI za priključitev katerega od LCD monitorjev ali pa izhod S-Video TV, ki omogoča prikaz slike na vašem televizorju.



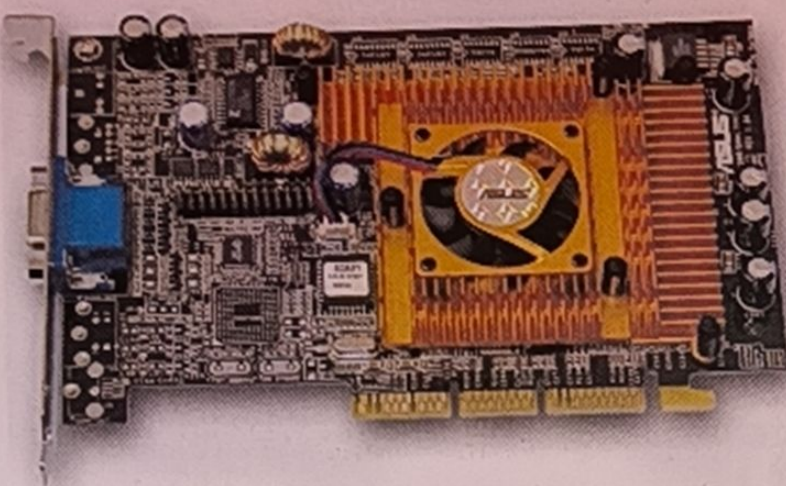
Dodatki

Med dodatke spadajo stvari, ki jih proizvajalec doda, da bi vas pritegnil k nakupu. Tu najdemo razne priključne kable, prebromnike (DVI - VGA, S-Video v RCA ipd.), zaslediti pa je mogoče tudi dodatne igre. Tu ponavadi najdemo igre, ki so posebej prirejene za določen grafični procesor in kot takšne delujejo hitreje kot izvirniki.



Gonilniki

Vredno je pogledati, katera različica gonilnikov je dodana, da vam trgovec ne bo podtaknil kakšne kartice iz stare zaloge.



ASUS V8200T2

70.440 SIT Acord-92 d.o.o.

Asusov model V8200T2 pa je že novejši izdelek, opremljen s procesorjem GeForce 3 Titanium 200, torej natanko tisti kos silicija, ki bi naj nadomestil starega GeForce 3. To mu precej dobro uspeva, predvsem na račun cene, saj so stroški izdelave procesorja Titanium dosti nižji, kot pri navadnem procesorju GeForce 3.

Žal so pa hitrost jedra upočasnili, kar se občutno pokaže v višjih ločljivostih. Sicer se je nVIDIA poslužila trika in istočasno z izdajo serije Titanium na trg lansirala še svoje nove gonilnike, imenovane Detonator 4 oz. Detonator XP, ki omogočajo lepo pospešitev izrisa grafike, vendar se to pozna tudi na starih procesorjih GeForce 3, ki so s posodobitvijo tudi ogromno pridobili. Ker je za kartice Ti200 pomembna predvsem cena, je tudi pričakovati, da bodo proizvajalci ponudili kartice brez izhodov DVI ali TV. Je pa tudi tokrat Asus kompletu dodal kar tri igre, tako da boste lahko ob prihodu domov takoj začeli igrati. Upam, da primerke teh še ne posedujete.

V8200T2 je solidna kartica, ki dosega dobre rezultate. V osnovni ločljivosti doseže rezultat 6753, kar je zelo soliden rezultat. Vsekakor zanimiv izdelek, katerega pa, kot vse Asusove modele, kazi cena. Če ga primerjamo z njegovim neposrednim konkurentom na tem testu, lahko ugotovimo, da sicer doseže za odtenek boljše rezultate kot 3D Prophet III Ti 200, vendar na tej kartici zmanjšamo TV-izhod, ki ga posedujejo tekmeči. Vsekakor resna pomanjkljivost, katere dejstvo, da je kartica povrh še dražja, niti najmanj ne omili. Kdaj se bo Asus spustil z oblakov in doumel, da bi v primeru nižjih cen gotovo dosegel boljšo prodajo?

PCFOcena

- Dobra zmogljivost, hitrejši od Proheta III Ti 200
- ⚡ Kje je TV izhod? Čemu visoka cena?

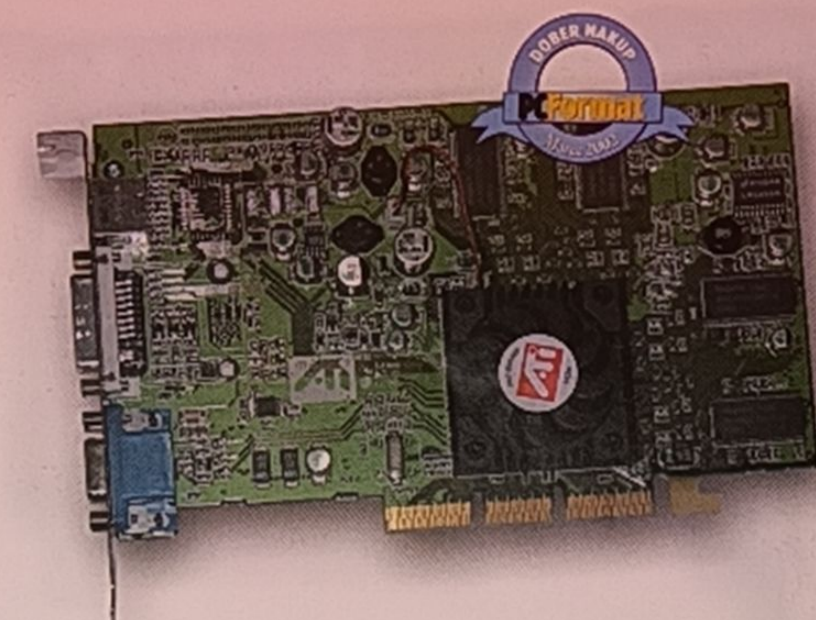
"Zmogljiva kartica, ki pa zaradi pomanjkanja dodatkov ne bi smela zahtevati tako visoke cene."

84%



→ Podrobnosti

Procesor GeForce 3 Titanium 200
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 175 MHz
Hitrost pomnilnika 400 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA
Dodatno Nič
Priložena programska oprema Asus DVD player, igre *Sacrifice*, *Messiah* in *Star Trek: New Worlds*
3Dmark 2001SE (32bit)
 1024 x 768: 6753
 1600 x 1200: 4240
Quake III (fps) 168,9
Na spletu www.asus.com.tw
Telefon (01) 583 72 30



ATI RADEON 7500

46.960 SIT PC H.and d.o.o.

ATI-jev prvi Radeon je bila kartica, ki je kanadskemu podjetju omogočila, da se zoperstavi nVidini dominaciji na trgu grafičnih pospeševalcev. Radeon je bil dobro sprejet in vsekakor je šlo za kartico, ki se je dobro prodajala. Zato so se pri ATI-ju odločili, da ga kljub zamenjavi z novim Radeonom 8500 ne bodo nehali proizvajati, ampak so ga čisto primerno posodobili. Obstoječ procesor so vrnili na risalno desko, mu dodali Hydravision (ATI-jeva tehnologija hkratnega prikaza slike na dveh monitorjih), vse skupaj zapakirali v novo jedro, izdelano v 0.15-mikronski tehnologiji in mu nadeli novo ime: Radeon 7500.

Manjše in bolj gosto jedro pomeni zmogljivost delovanja pri višji frekvenci, kar kartica s pridom izkorišča. Na kartici je moč najti tudi video ter dodaten izhod DVI. Dodan je tudi kup kablov, ki vam omogočajo, da kartico povežete s praktično vsemi obstoječimi standardi. Radeon 7500 se je na testu dobro obnesel, saj je pometel z nVidiinim procesorjem GeForce2 Titanium, žal pa se letnica oblikovanja pozna v primerjavi z mnogo močnejšimi primerki GeForce3 Titanium 200.

Radeon 7500 je v 3Dmark 2001SE dosegel rezultat 5156 pri ločljivosti 1024 x 768 pik, kar ni ne malo ne veliko. To je rezultat, ki sodi v zlato sredino, kamor tudi kartica sama tudi cilja. Ko smo ločljivost zvišali na 1600 x 1200, se je kartica še bolj oddaljila od močnejših GeForcev, kar ni nič čudnega, saj imajo novejša generacija procesorjev občutno večjo propustnost. Kakorkoli že: Radeon 7500 se je zelo solidno odrezal in ne bo vam žal denarja, ki ste ga zanj odšteli. Vsekakor je to kartica, ki vam ponudi največ za svojo ceno. Naj ob koncu omenim še dejstvo, da ima kartica tudi Rage Theatre čip, ki skrbi za dekompresijo formata MPEG2.

PCFOcena

- Uravnotežen izdelek, ki ima vse, kar imajo veliki
- ⚡ Star procesor ga ne bo popeljal daleč

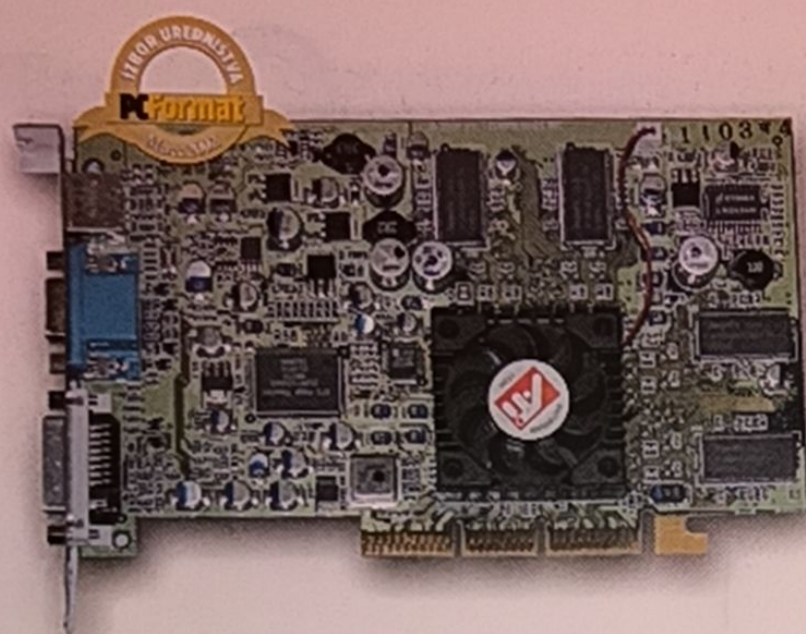
"Stari Ati je še vedno pri močeh. Kupite, če ciljate na srednji zmogljivostni razred."

84%



→ Podrobnosti

Procesor Radeon 7500
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika 460 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Rage Theatre čip, dodani RCA kablji, pretvornik DVI-VGA
Priložena programska oprema ATI Multimedia center, ATI DVD Player
3Dmark 2001SE (32bit)
 1024 x 768: 5156
 1600 x 1200: 3214
Quake III (fps) 142,8
Na spletu www.ati.com
Telefon 01 530 08 00



ATI RADEON 8500

83.305 SIT PC H.and d.o.o.

Če se je ATI postavil proti nVidii z Radeonom 7500 in ji pokazal, da naj ne zaspi na lovonikah, potem velja za Radeon 8500, da je to kartica, ki ji je uspel veliki met. Model 8500 oziroma procesor s kodnim imenom R200, je obilna nadgradnja starega Radeon. Vsekakor je poln svojih funkcij, novih optimizacij, kroma in vanadiuma, ter turbo 16V modifikacije. Med njih prištevamo novejšo različico TRUFORMA, torej sistema za drobljenje trikotnikov, ki razdobi 3D objekt v množico manjših trikotnikov, ki pa omogočajo mnogo boljše in finejšo postavitev. Mito rečeno: svet skozi TRUFORM izgleda bolj fin in podrobnejši. ATI-jev SmartShader je ime, v katerem se skrivata enoti pixel in vertex shader, torej programirljivi enoti za osenčevanje trikotnikov. Nenazadnje je tu še polna podpora specifikaciji OpenGL 1.3.

ATI-jeva funkcija Hydravision je znana že iz prejšnjih modelov, omogoča hkraten priklop in uporabo dveh monitorjev, z možnostjo neodvisnega delovanja ali skupnega namizja. Za nameček pa je tu še nepogrešljivi TV izhod. Ko pogledamo rezultate, je takoj jasno: Radeon 8500 je močan kot slon. V osnovni ločljivosti prehiti GeForce 3 TI 500 za približno 2 %, medtem ko izgubi vodstvo v najvišji ločljivosti. Pri novi kartici je moč najti čip Rage Theatre, ki skrbi za gladko predvajanje filmov DVD.

Vendar je o Radeonu 8500 potrebno napisati še nekaj. Najmočnejši procesor na tržišču ta hip znajo pestiti težave z gonilniki. ATI-jevi inženirji so dobršno mero slabosti že odpravili, a slab priokus ostane. Lep primer je funkcija SMOOTHVISION, ki ni delovala z gonilniki, ki so bili priloženi ob prihodu kartice na tržišče. Napako so kasneje popravili, in sedaj funkcija deluje, vendar še vedno ne dosega pričakovanih rezultatov. Kako pa se zadeva trenutno obnese v primerjavi z GeForce 4, preberite na strani 43.

PCFOcena

➤ Najboljši do prihoda GeForce 4, odlična kakovost slike
⚡ Gonilniki niso njegova prednost, GeForce 4 je tukaj

"Najbolj uravnotežena kartica preteklo generacije. Zahteva le nekaj potrpljenja zaradi gonilnikov."

91%



→ Podrobnosti

Procesor Radeon 8500
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 275 MHz
Hitrost pomnilnika 550 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Rage Theatre čip, dodani RCA kablji, pretvornik DVI-VGA
Priložena programska oprema ATI Multimedia center, ATI DVD Player
3Dmark 2001SE (32bit)
1024 x 768: 8065
1600 x 1200: 5354
Quake III (fps) 189,8
Na spletu www.atl.com
Telefon 01 530 08 00

ATI RADEON 8500LE

75.990 SIT Chip d.o.o.

Aha, torej smo pri posebni izvedenki Radeona 8500? Ja in ne. Radeon 8500 in 8500LE se ne razlikujeta v ničemer, razen v hitrosti procesorja in pomnilnika, ki sta na kartici. ATI se je namreč pametno odločil, da bo vse svoje moči naperil v izdelovanje čim hitrejših procesorjev, medtem ko pa bodo za izdelavo kartic zadolženi njegovi partnerji. Pametna odločitev (tisti ki spremljate računalniško zgodovino veste, da se je 3Dfx odločil prav nasprotno – in pogorel), ki jim bo prinesla kupe denarja, poleg tega pa bodo tako zasedli večji del trga (kot morda že veste, bo ATI-jeve procesorje odslej na svoje kartice spajkal tudi Hercules).

Vendar pa se ATI ni povsem odrekel izdelavi grafičnih kartic in ne bo zaprl svojih tovarn. Zaradi tega tudi delitev procesorjev – na model 8500, ki teče pri hitrosti 275 MHz in 8500LE, ki teče pri le 250 MHz. V bistvu to pomeni, da bodo s proizvodnih trakov prihajali isti procesorji, le da bodo kvalitetnejši ostali v domači tovarni, medtem ko bodo ostali na voljo za partnerje. Zlobno? Morda.

Drugače se model 8500LE ne razlikuje v ničemer – poseduje tudi izhoda DVI in TV. Ko smo pogнали 3Dmark2001 SE pa smo ugotovili, da je za celih 6 % počasnejši od svojega hitrejšega brata v osnovni ločljivosti, medtem ko je najvišji ločljivosti razlika še večja. Nič ne de, Radeon 8500LE je prav spodobna kartica, ki dosega vrhunske rezultate in je tudi cenovno zelo dostopna. Razlika v ceni se pravzaprav odraža simetrično pri zmogljivosti. Ko se bo proizvodnja razmahnila in bo tudi na področju proizvajalcev kartic z ATI-jevim procesorjem vladala močna konkurenca, bodo cene še padle.

PCFOcena

➤ Izjemno razmerje med ceno in zmogljivostjo
⚡ Težko je najti primerke, ki ga je mogoče dobro naviti

"Če želite prihraniti slabih 8 tisočakov in ciljate na vrhunski ATI pogumno sezite po modelu LE."

87%



→ Podrobnosti

Procesor Radeon 8500
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika 550 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno dodani RCA kablji, pretvornik DVI-VGA
Priložena programska oprema ATI Multimedia center, ATI DVD Player
3Dmark 2001SE (32bit)
1024 x 768: 7659
1600 x 1200: 4940
Quake III (fps) 185,3
Na spletu www.atl.com
Telefon (03) 712 12 00

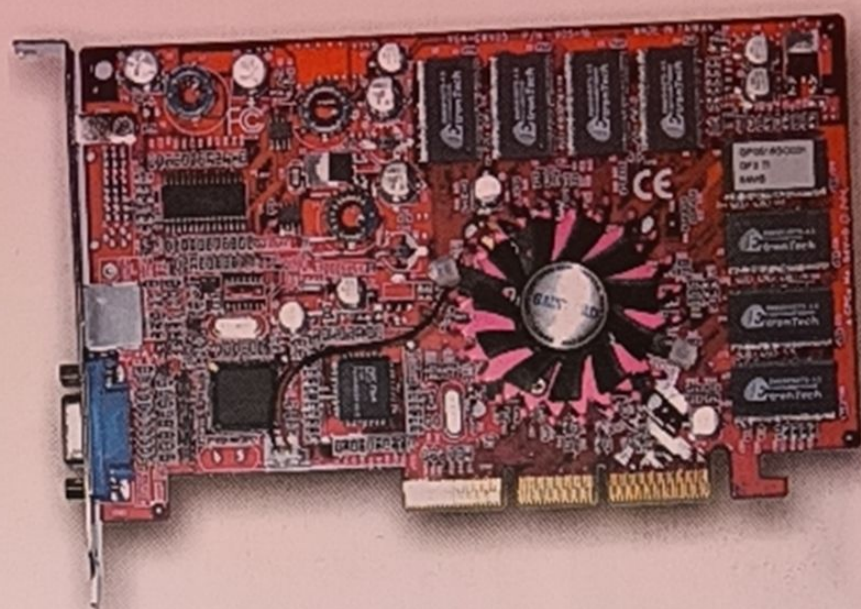


Gonilniki

Posodobite svoje gonilnike. Veste, da se spleća. Oziroma boste pravkar izvedeli ...

Gonilniki so ena najpomembnejših sestavin grafičnega sistema vašega računalnika. Le-ti omogočajo, da procesor sploh začne opravljati svoje delo pravilno, zato na tem mestu opozorilo: vedno spremljajte novice o gonilnikih za vašo grafično kartico. Mnogokrat kdo od znancev potarna, da njegova grafična kartica slabo deluje, potem pa po kratkem pogovoru ugotovimo, da ima nameščene izvirne gonilnike, ki so stari že dobro leto.

Nove gonilnike podjetja izdajajo v dveh različicah: beta in končnih. Beta različice so namenjene javnemu testiranju in na njih mnogokrat lahko odkrijete napake oz. neprijetnosti, zato se jih raje izogibajte. Na drugi strani pa lahko brez strahu namestite končne različice gonilnikov, še posebej če vsebujejo potrdilo, da so odobreni s strani Microsofta. Pod gonilnike bom omenil še eno stvar: DirectX. Nič se ne sklicujte na nevednost in neinformiranost, potrebno ga je imeti, sicer igre ne bodo delovale. Na srečo je DirectX priložen vsaki igri in ga igra v primeru, da je vaša različica prestara, sama posodobi. Kje dobiti gonilnike? Vedno jih je mogoče dobiti na spletni strani proizvajalca, ali pa na našem DVD-ju.



GAINWARD GEFORCE 2 TI/450TV

45.770 SIT PC H.and d.o.o.

Gainward je mlado podjetje, ki pa se v Sloveniji čedalje bolj uveljavlja. Na test je tokrat žal prispel njihov manj zmogljiv model kartice, opremljen s procesorjem GeForce 2 Titanium. To pomeni kartico, katere zlati časi so že minili, in je sedaj primerna za nadgradnjo grafičnega sistema kakšnega Celerona ali Durona. Vendar potreba povzroči ponudbo, tako da bomo še kar nekaj časa srečevali procesorje te serije.

Pri testnem primerku pa je bilo moč najti posebnost: Gainwardova kartica je namreč opremljena s TV-izhodom, ki pa s svojo kvaliteto prijetno navduši. Gainward je namesto standardnega Cintelovega čipa, katerega mnogo ljudi ne mara, uporabil zmogljivejšega Philipsovega. Posledica je opazno lepša slika, ko je TV-izhod v uporabi. To je dobra poteza in lepo je vedeti, da podjetja skrbijo, da so njihovi izdelki prepoznavni tudi po kvaliteti in ne le po nizki ceni.

Vse ostale funkcije kartice so povsem primerljive z konkurenco. Če jo primerjamo s tekmeči, je mogoče ugotoviti, da se dodatnih 32 Mb lepo pozna, saj se je recimo odrezala bolje od Asusove V7700TI. 3Dmark 2001SE je pokazal rezultat 4861 pri standardni ločljivosti, kar je zelo solidno. Vedeti pa je potrebno, da ji zmogljivost precej pade, če prečkate na najvišjo ločljivost, saj tam pokaže le 2521. Sicer iger najbrž ne boste poganjali v tej ločljivosti, vendar se je potrebno zavedati dejstva, da bo v prihodnosti razmerje še slabše. Vsekakor je Ti450 kartica, o kateri je vredno razmisliti, še posebej v primeru, da so vaša sredstva omejena, vi pa brez TV-izhoda ne morete živeti. Ob primerjavi pa boste kmalu opazili, da lahko za takšen denar praktično že posedujete ATI-jevega Radeona 7500, ki vam ponuja še več.



→Podrobnosti

Procesor GeForce 2 Titanium
Pomnilnik 64 Mb SDR
Hitrost jedra 250 MHz
Hitrost pomnilnika 400 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, S-Video
Dodatno N/A
Priložena programska oprema WinDVD
3Dmark 2001SE (32bit)
 1024 x 768: 4861
 1600 x 1200: 2521
Quake III (fps) 135,0
Na spletu
www.gainward.com
Telefon 01 530 08 00

PCFocena

➤ Soliden izdelek, pohvaliti moramo kvaliteto TV-izhoda
 ➤ GeForce 2 je star procesor, Titanium gor ali dol

"Gainward skrbi za ljudi z omejenimi sredstvi in željo po dodatkih. Spadate v to skupino?"

80%

PCplus *NOVO!!!*
www.pcplus.si



PCplus Platinum C12D

Ekran 14.1" LCD XGA TFT
 Procesor Intel Celeron 1200
 Pomnilnik 128 MB, trdi disk 20 GB
 DVD pogon 8x notranji
 Modem V.90, 56k, mrežna 10/100 Mbs
 MP3 predvajalnik, TV-out, Firewire

Cena: 412.900

Cena je v SIT in vsebuje DDV.

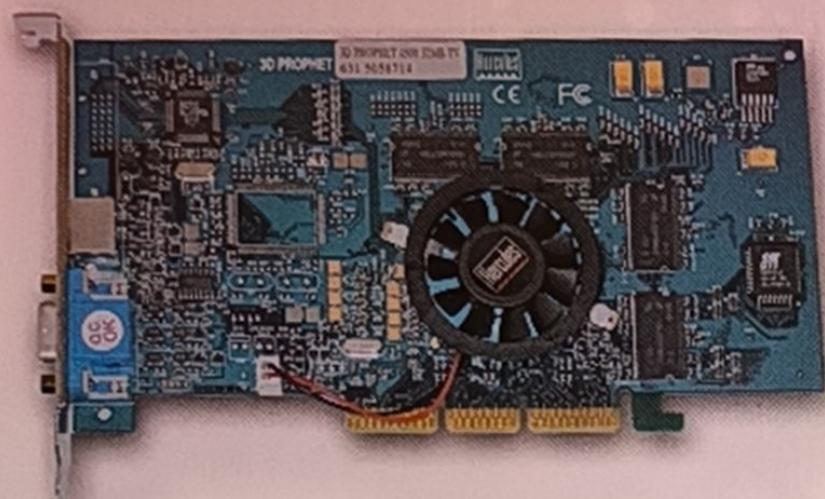
Prodajna mesta:

BIG BANG
 trgovine

Ljubljana 01 587 35 73
 Kranj 04 202 66 80
 Maribor 02 320 39 36
 Koper 05 630 65 00

MENTIS d.o.o.

Dravograd 02 872 16 16
 Maribor 02 228 17 20
 Sl. Bistrica 02 843 08 30
 Velenje 03 897 68 50



HERCULES 3D PROPHET 4500 32MB

23.411 SIT Jae d.o.o.

Pa smo prišli do posebnosti na tem testu: procesor Kyro II. Ko je Hercules objavil, da so se namenili vgrajevati Kyro II procesorje namesto nVidiinih procesorjev GeForce2 MX, je na tržišču zavrelo. Hercules je padel v nemilost pri nVidii, poleg tega pa so začela krožiti interna sporočila, v katerih je bilo mogoče prebrati negativno nastrojenost nVidie proti ubogemu Kyru II. Če se ozremo nazaj, ugotovimo, da je Hercules ubral pravilno pot, saj so prodali ogromno Prophetov 4500 po zares ugodni ceni.

Kyro II je procesor, ki je na tržišču zelo znan. Je namreč izredno podoben kebrčku v Segini konzoli Dreamcast. Prednost procesorja je v njegovem načinu delovanja, saj procesor razdrobi celotno 3D sliko v male koščke, velike komaj 32 x 16 pik. Le-te drži v spominu in jih opremi s teksturami komaj takrat, ko jih je potrebno prikazati. Na ta način se sprosti precej pomnilnika, kar pomeni, da je Kyro II zelo dobrodošel v najvišjih ločljivostih. In res je tako: čeprav v osnovni ločljivosti doseže rezultat 3136, mu najvišja ločljivost ne odreže toliko zmogljivosti.

Dotični Herculesov model je opremljen tudi s TV izhodom, tako da za takšno ceno pomeni dobro nadgradnjo, če imate res staro grafiko, proračun pa vam ne dovoljuje več. Kot lahko razberete, je to najcenejša kartica na testu, ob pogledu na konkurenco pa ugotovite, da je tudi najpočasnejša. Pozna se, da je kartica namenjena spodnjim segmentom trga. Upajmo, da se bo vse to spremenilo, ko bo na trg prišel novi Kyro III, ki bo imel podporo T&L, opremlil ga bodo z mnogo hitrejšim pomnilnikom, če pa bo posedoval še enoti pixel in vertex shader, bo to vsekakor izjemno močan procesor. Ampak, zaenkrat je to še stvar prihodnosti.



→ Podrobnosti

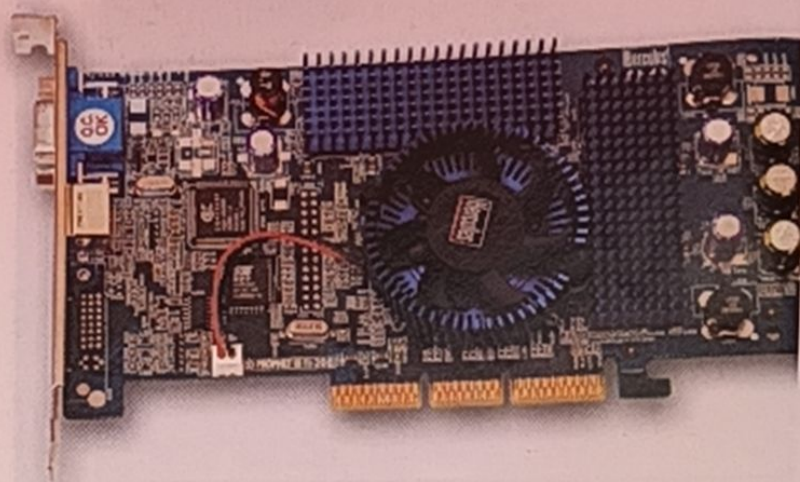
Procesor Kyro II
Pomnilnik 32 Mb SDR
Hitrost jedra 175 MHz
Hitrost pomnilnika 175 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, S-Video
Dodatno N/A
Priložena programska oprema Hercules Tweak program, PowerDVD Player
3DMark 2001SE (32bit)
 1024 x 768: 3136
 1600 x 1200: 2055
Quake III (fps) 142,8
Na spletu www.hercules.com
Telefon 01 5896200

PCFOcena

- ✓ Inovativen pristop, nizka cena
- ✗ Manjka cel kup naprednih funkcij, čakamo na Kyro III

"Navkljub privlačni ceni se izogibajte te karte. Kupite le v najhujši nujl."

72%



HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 200

62.740 SIT Jae d.o.o.

Še drugi Titanium na testu, od Asusovega modela različen po tem, da poseduje TV izhod. Drugače pa ni pretresljivih posebnosti. Še največja je pravzaprav odstopanje od nVidiinih referenčnih hladilnih reber, saj so se odločili, da bodo namesto njih vgradili ThermalTakov BlueOrb. Ker se serija GeForce III Titanium greje občutno manj od svojih predhodnikov, lahko mirno rečemo, da tu Hercules stavi predvsem na karto prestižnosti in estetske lepote, kot pa na karto z golo potrebo po hlajenju. Rezultat v hlajenju se praktično ne razlikuje, tako da vam razen lepše zunanosti Hercules ne postreže z ničimer boljšim. Vsaj dokler se držite v okviru predvidene hitrosti delovanja jedra in pomnilnika. Če pa ste se namenili iz kartice iztisniti največ, bo BlueOrb prav lepo ohladil pregreto jedro.

Pustimo navijanje za drugič. Razočaranje je, da se Prophet III Ti 200 odreže nekoliko slabše kot Asus V8200T2, povsod je namreč zastajal za Asusovim tekmečem. Glede na to, da so bili uporabljeni isti gonilniki, rezultat vsekakor razočara. Najprej smo pomislili, da je krivec za Asusovo dobro delovanje osnovna plošča, ki je bila tudi Asusov izdelek, a smo kmalu ugotovili, da se razmerje obdrži, če se osnovna plošča zamenja. Hercules pa se je potrudil, in dodal zraven svojih kartic tudi odlični program za predvajanje DVD filmov: PowerDVD. Sicer je priložena različica 3.0, ki ni najnovejša, bo pa program vseeno več kot dobrodošel.

Kaj drugega o kartici praktično ni reči. Morda le to, da se jih zaradi lepše zunanosti v Sloveniji in tudi drugje po svetu proda ogromno. Hercules je pač znano podjetje, saj so v grafičnih vodah že od vsega začetka in njihov marketinški oddelek ni od muh.



→ Podrobnosti

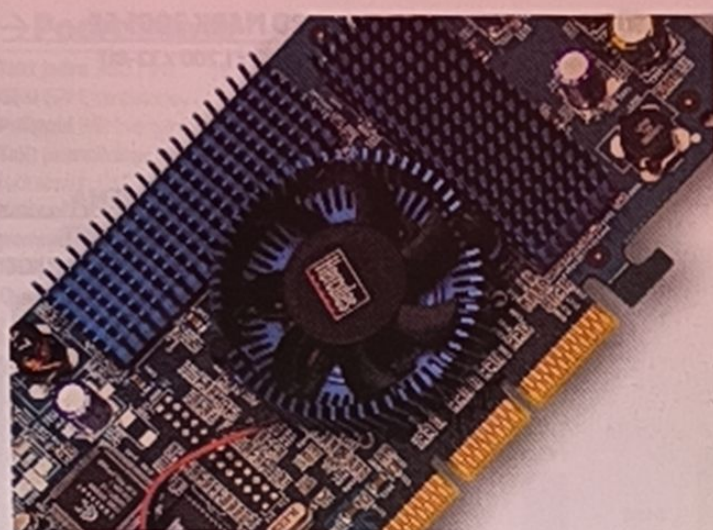
Procesor GeForce 3
Titanium 200
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 175 MHz
Hitrost pomnilnika 400 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, S-Video
Dodatno Pretvornik med S-Video in RCA
Priložena programska oprema Program Hercules Tweak, predvajalnik PowerDVD
3DMark 2001SE (32bit)
 1024 x 768: 6581
 1600 x 1200: 4202
Quake III (fps) 167,7
Na spletu www.hercules.com
Telefon 01 5896200

PCFOcena

- ✓ Dobra uravnoteženost med ceno in zmogljivostjo
- ✗ Boljše razmerje nudi Radeon 8500LE

"Ena izmed bolj privlačnih kartic na tržišču. Cenovni in lepotni megahit."

85%

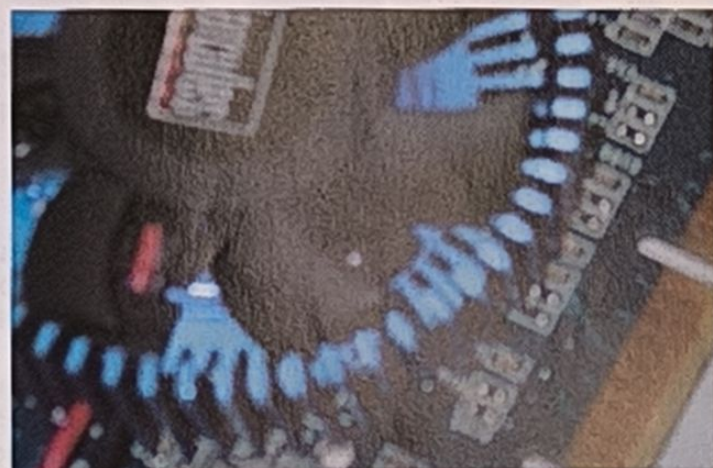


Ko hitro ni dovolj hitro

Nekaj besed o popularnem navijanju.

Tale okvir je za vse, ki želijo iz grafične kartice kakor koli iztisniti več, kot le-ta omogoča. A berite pozorno: kakršnokoli navijanje grafičnega procesorja ali pomnilnika se lahko obrestuje z uničeno grafično kartico ali celo katerim od ostalih delov vašega sistema. Bili ste torej opozorjeni, in če se tega zavedate in ste pripravljeni tvegati, potem le previdno na delo.

Vsekakor je navijanje čisto preprosta zadeva. Vsaka od komponent namreč ni točno zabetonirana pri svoji vrednosti, lahko se zgodi, da zmore dosti več. Vzemimo na primer GeForce III Ti500. Zanj je predviden takt 240 MHz, kar pomeni, da je procesor zmožen delovati z vsaj 240 MHz ali omogoča več, boste morali ugotoviti sami. Vsekakor se lotite zadeve postopoma, in ugotovljajte, kako se vaš sistem obnaša z novo nastavitvijo. Vedeti je potrebno, da svoje grafične kartice ne morete naviti do nezvesti in potem pričakovati, da bo zadeva stabilno delovala. Vsekakor boste pospeške opazili predvsem pri navijanju pomnilnika, saj s hitrim pomnilnikom kartica pridobi največ. Za eno od naslednjih števil za vas pripravljamo tudi članek o navijanju. Ostanite torej z nami.

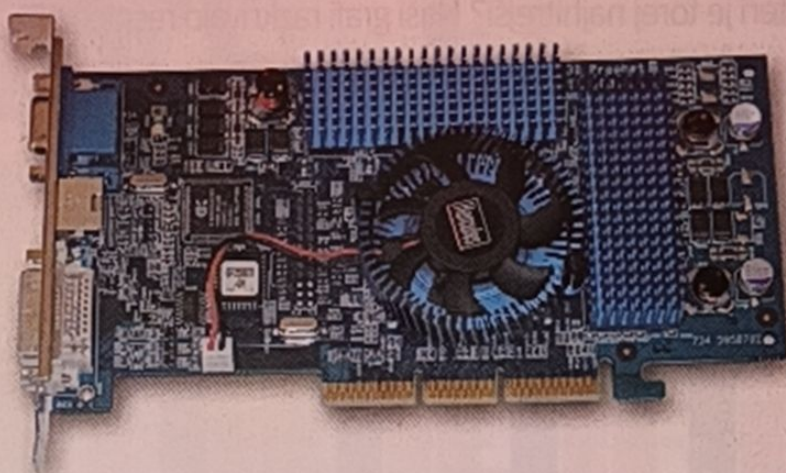


Pospeši sam

Kaj pa, če si nove grafične ne morete privoščiti?

Hja, vzemite kredit. Šalo na stran, pravzaprav lahko obstoječo grafično kartico pripravite do hitrejšega delovanja:

- 01** Obvezna posodobitev gonilnikov. Pot pod noge, obiščite proizvajalčevo stran in si priskrbite najnovejšo gonilnik.
- 02** Malce pobrskajte po novih, sijajnih gonilnikih in našli boste nastavitve za MipMap: nastavite na Best Performance (najhitrejšo delovanje). Verjetno boste na isti strani našli tudi nastavitve Vsync, ki jo nastavite na izklopljeno in kartica se ne bo več sinhronizirala z monitorjem pri izrisu slike.
- 03** Tudi navijanje pomaga. Preberite okvir o navijanju. Če vaši gonilniki navijanja ne omogočajo, si orisite Powerstrip (www.entechtaiwan.com/ps.htm).
- 04** So vaše nastavitve BIOS-a pravilne? Skok na spletno stran proizvajalca in si oglejte FAQ o vašem modelu plošče. Tam boste našli odgovore na vprašanja, katere nastavitve so optimalne za vašo konfiguracijo.
- 05** Zamenjajte operacijski sistem. Vedite, da so Windows 95 neprimerno počasnejši v igrah kot pa novi XP. Tudi to bo potrebno nadgraditi.



HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 500

92.422 SIT Jae d.o.o.

Na koncu pa preberite še nekaj besed o najzmogljivejšem nVidiinem procesorju tretje generacije: GeForce 3 Ti500 (v času zaključka članka so na poti v slovenske trgovine menda že novi procesorji GeForce 4). Ti500 ima eno samo nalogo, ki pa ni lahka: biti najhitrejši procesor na tržišču v danem trenutku. Kako mu to uspeva? Niti ne tako dobro, kot so si fantje in dekleta pri podjetju nVidia zamislili. Izkazalo se je namreč, da je ATI uspel presenetiti in jih prehiteti. R200 je hitrejši kot Ti500. Vsekakor je bila to novica, ki je globoko odjeknila na področju grafičnih procesorjev. Vendar na veliko srečo nVidia imajo Kanadčani težave z gonilniki, medtem ko kartice s procesorji GeForce teh težav nimajo. Njihovi oddelki izdajajo gonilnike kot za stavo in velikokrat bi človek potreboval že mini vodič po listi izdanih uradnih in beta gonilnikov.

Kaj je moč reči o tem procesorju? Zaradi izjemno visoke hitrosti jedra, je proizvodnja draga, saj le mali odstotek izdelanih procesorjev doseže zeleno hitrost. Tisti ki je ne, romajo v bolj počasne kartice Ti200. Torej le najbolj kvalitetni primerki iz serije GF3 TI pridejo v poštev za vgradnjo, in vsi po vrsti so odeli v velikanska hladilna telesa. Tudi Hercules je moral poseči po njih in je tudi tokrat podpisal pogodbo s slavnim ThermalTakom. Kartica tako že od daleč opozarja nase, prav tako pa je poleg izhoda S-Video moč najti tudi izhod DVI. Na testu v osnovni ločljivosti se izkaže odlično, saj ga prehitijo le Radeon 8500, medtem ko v ločljivosti 1600 x 1200 doseže zmago. Dober rezultat, ki pa ga kazi napaka: za takšno zmogljivost je pri nVidii potrebno odšteti kar nekaj denarja, več vas bo stal le Radeon 8500.

PCFOcena

- Najhitrejši GeForce, zagotovljena podpora v igrah
- Kupite Radeona, preostali denar pa naložite v kurjavo stanovanja, ne računalnika

"Drag model, ki niti ni tako revolucionarno hiter. Raje si privoščite Radeona 8500."

89%

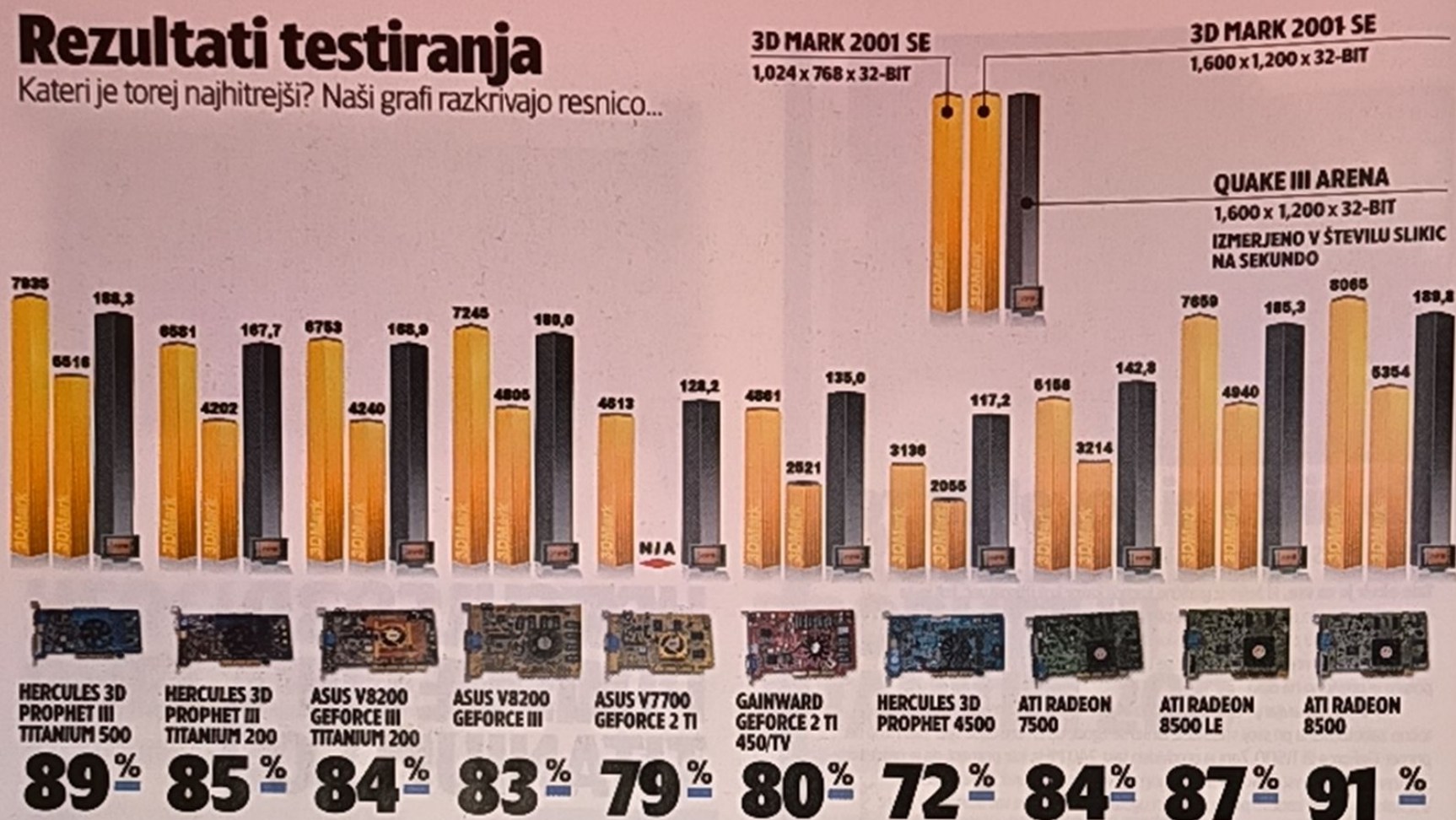


➔ Podrobnosti

Procesor GeForce 3
Titanium 500
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 240 MHz
Hitrost pomnilnika 500 MHz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Izhodi VGA, DVI, S-Video
Dodatno Pretvornik med S-Video in RCA
Priložena programska oprema Hercules Tweak program, PowerDVD Player
3DMark 2001SE (32bit)
1024 x 768: 7935
1600 x 1200: 5516
Quake III (fps) 188,3
Na spletu www.hercules.com
Telefon 01 5896200

Rezultati testiranja

Kateri je torej najhitrejši? Naši grafi razkrivajo resnico...



PCFRazsodba

Deset kartic smo torej gnali tako, da so njihovi ventilatorji postali rdeči. Ampak, kateri je prvi prispel na cilj?



Čeprav se cene stalno spreminjajo in prihajajo na tržišče vedno novi modeli, so grafične kartice postale prav dragi. Če pomislite, da je Voodoo 3 model 3000 ob svojem prihodu na slovenski trg stal slabih 50

tisočakov in je bil najhitrejša grafična kartica pod soncem, potem dandanes 10 Prešernov naredi kaos v vašem proračunu. Problem je pravzaprav v tem, da so proizvajalci ugotovili, da smo ljudje nečimrni in hočemo čedalje več in smo za to pripravljeni tudi plačati. Mislite, da bi v primeru, da si nihče ne bi mogel privoščiti novega Geforce, le-ti obstajali in bili tako dragi? Kje pa dragi moji, povpraševanje rodi ponudbo!

Če pa želite za novo grafično kartico nameniti kakšnih dvajset tisočakov, pa pomislite znova. Za tak denar boste kvečjemu dobili kakšnega Geforce MX-400 ali Radeona 7000. In ta dva sta že zastarela. Pomislite raje malo bolj in sezite vsaj po kateri on cenejših kartic na tem testu. Izbire je dovolj: od ugodnega Proheta 4500m, preko Gainwarda GF2 Ti450 in Asusa V7700Ti, do ATI-jevega Radeona 7500.

Pravzaprav najboljšo razmerje med zmogljivostjo in ceno dosegajo grafične kartice z procesorjem GeForce 3 Titanium 200. Na tem testu smo imeli dve in obe sta ste se dobro obnesli: Asus je dosegal višje rezultate, medtem ko ima Hercules dodan TV-izhod. Vsekakor ti dve kartici padeta v najbolj zanimiv razred,

saj prinašata polno dobrot največjih in mnogo nižjo ceno. Nekje blizu je tudi ATI-jev Radeon 8500LE. Zelo zmogljiv procesor, ki zmora veliko, ponuja še več, seveda pa je tudi cena višja.

Pravite, da to ni dovolj za vas in da ste pripravljeni odšteti še več? Potem lahko izbirate med tremi: GeForce 3 Ti 500, Radeon 8500 in novim GeForce 4 (sprehodate pogled na desno). Tudi stari GeForce 3 še zdaleč ni za na smetišče, opremljen z novimi gonilniki krepko pokaže zobe. Če ga boste kje zasledili na razprodaji, si ga brez strahu privoščite. O Ti500 ni potrebno izgubljati besed. Najdražji procesor na testu deluje odlično in dostojno je nadomestil predhodnika. Zaseda odlično drugo mesto na testu. Nazadnje pa še zmagovalca tokratnega testa: ATI Radeon 8500.

Vsekakor dobrodošla konkurenca, ki za nižjo ceno ponuja več. Vsaj dokler v naše trgovine ne priroba GeForce 4. PCF

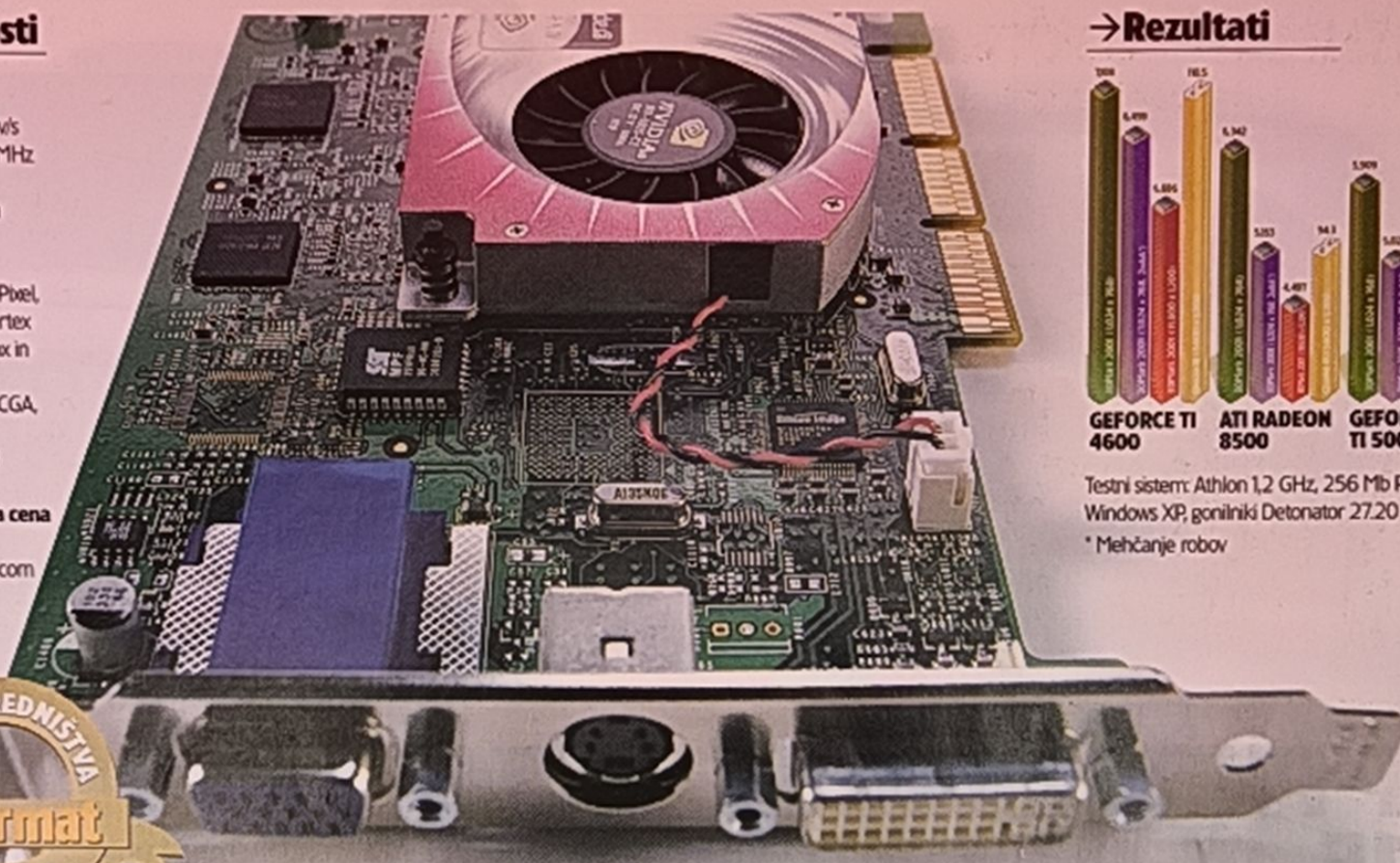
APRILA
SESTAVLJENI
RAČUNALNIKI

RADIO CITY

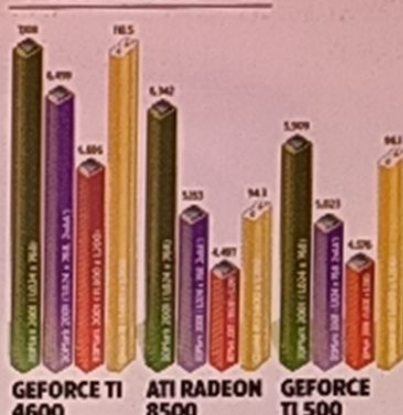
MARIBOR STO,6
CELJE STO,7

→ Podrobnosti

Takt jedra 300 MHz
GPU 63M tranzistorjev
Poligoni 86M verteksov/s
Takt pomnilnika 325 MHz
(učinkovitih 650 MHz)
Komunikacijska širina
pomnilnika 10,4 Gb/s
RAM 128 Mb DDR
Quad medpomnilnik Pixel,
teksturni, primitive in vertex
Accuview AA Quincunx in
4x mehčanje robov
Podpora zaslonom SCGA,
DVI TV-izhod
Hitrost polnjenja 4,9
GPIda/s
Predvidena prodajna cena
110.000 SIT
Na spletu www.nvidia.com



→ Rezultati



Testni sistem: Athlon 1,2 GHz, 256 Mb RAM,
Windows XP, gonilnik Detonator 27.20

* Mehčanje robov



GEFORCE4 TI 4600

SIT Bo potrjeno nVIDIA

nVidia je spet malce nadgradila pogon in izdelala novega 3D kralja.

A Ti je z Radeonom 8500 prevzel vodstvo na tržišču 3D pospeševalnikov, pa vendar ni trajalo dolgo da je nVidia udarila nazaj. Kot smo pričakovali, obljublja GeForce Ti 4600 »najmočnejši grafični procesor v vesolju.« Pa si pogledajmo.

Čeprav je kartica nekaj večja, nas opogumlja dejstvo, da so velik kos kovine, ki ima vlogo hladilnih reber na Ti 500, zamenjali z manjšo enoto z integriranim ventilatorjem. Ta hladi nVidiin nov grafični procesor, NV 25, ki bje z neverjetnim taktom 300 MHz, medtem ko pomnilnik živi pri 325 MHz (efektivnih 650 MHz).

Pokaži no mišice

S kartico boste dobili tudi 128 Mb pomnilnika DDR (komunikacijska širina znaša 10,4 Gb/s), zato ne bo težav z uporabo polnega 4x mehčanja robov na ločljivostih do 1600 x 1200. Kartica ima še dodaten cevovod za vertex senčnik, ki več kot potroji geometrično računsko moč GeForce 3.

Rezultat je občutno boljša zmogljivost na našem testnem računalniku (Athlon 1,2 GHz, 256 Mb RAM, Windows XP), saj zabeleži rekorden rezultat 7108 točk v 3D Marku 2001 – kar je več kot za 20 % več kot pri Ti 500 in 12 % hitreje kot pri Radeonu 8500.

Tudi zmogljivosti OpenGL, kar smo izmerili v Quake III, so boljše za podoben odstotek, kajti Demo 1 priobči rezultat 110,5 (1600 x 1200 z vsemi podrobnostmi), medtem ko Radeon 8500 prijavljuje 93,4.

Nekako največ izboljšav pa je doživel pogon Accuview, GeForceov sistem za mehčanje robov. Večina ljudi je to zaradi manjših zmogljivosti na dosedanjih

kartah sicer izključila – če smo na Radeonu 8500 vključili 2x mehčanje robov, so zmogljivosti padle za okrog 19 odstotkov. To poskusite izpeljati na Ti 4600 in izgubili boste le okoli 9 odstotkov. In četudi imate vključeno 4x mehčanje, nova tehnologija še vedno zmore zares zelo dobrih 4.965 točk v 3D Mark 2001. Seveda je kakovost slike z uporabo te pogruntavščine opazno boljša.

Stenska ura

Edina težava nastane pri navijanju, saj standardni vmesnik očitno ne zna prebrati hitrosti pomnilnika in procesorja, vendar upamo, da bodo to rešili kmalu.

Sicer ne gre za tako velik korak naprej, kot se je zgodil z izidom GeForce 3, vendar pa so izdelek razvijalci iger že sprejeli kot svojega, torej ne bo trajalo dolgo, pa bomo že dobili igre, optimizirane za to pošast. S Ti 4600 dobite resno in mogočno izboljšavo glede na predhodnika in nVidia je že spet upravičeno kralj tretje dimenzije. Ker gre za nVidiino referenčno kartico, je še ne morete kupiti v lokalni trgovini, vendar pa jih pričakujemo že v marcu. PCF

PCFOcena

➤ Najhitrejša kartica na svetu, odlično mehčanje robov, 128 Mb DDR RAM
➤ Navijanje zaenkrat še ne deluje (a komu je to mar?)

»Mogočni Ti 4600 poskrbi za 3D grafiko vrhunske kakovosti pri višjih hitrostih kot prej.«

91%

Kaj vse skupaj sploh pomeni



Kako je lahko Ti 4600 tako hiter? Del skrivnosti so očitno mnoge izboljšave na upravljanju s pomnilnikom, ki

uporablja drugo različico pomnilniške arhitekture Lightspeed II.

Komunikacijska širina pomnilnika je izboljšana veliko bolj učinkovito – pomnilniški krmilnik iz GeForce 3 se enkrat poskrbi za odlične zmogljivosti; brezšivna kompresijska shema za 75 % zmanjša promet po Z-bufferju (informacija, ki določa vidnost vsakega piksela) in širje bliskovito hitri medpomnilniki, posebej optimizirani za primitive, vertex, teksture in piksele, do GPU-ja prinašajo podatke veliko hitreje, kot je to bilo možno doslej.

Tudi »Z-occlusion culling«, sistem, ki določa ali bo individualen piksel sploh viden, je doživel precej sprememb. Tako si lahko GPU z novim načinom prihrani še več časa za izrisovanje.

nVidia je kartico popolnoma optimizirala, saj so optimizirane celo DRAM operacije najnižje stopnje. Sistem »auto pre-charge« precej zmanjša čas, potreben za menjavo med pomnilniškimi bankami, medtem ko lahko nova shema za hitro čiščenje Z-bufferja poskrbi za celo 10 odstotkov višje zmogljivosti. Dobro opravljeno.



HP PHOTOSMART 715

SIT 159.000 Skupina Repro

Digitalna kamera s 3,3 megapiksli za 150 tisočakov? Cene digitalcev počasi, a vztrajno lezejo navzdol in za znesek, ki ste ga nekoč morali odšteti za igračko s povprečno ločljivostjo, vam je sedaj na voljo kakovostna naprava, s katero bodo tudi začetniki znali ustvariti izjemne fotografije.

In očitno je HP stvarco namenil prav povprečnemu uporabniku. PhotoSmart 715 je preprost za uporabo – dovolj je izbrati eno izmed treh ločljivosti in ustvariti posnetke, primerne za splet ali tisk (prva ločljivost je 640 x 480, drugi dve pa sta najvišji, z različnimi stopnjama JPG kompresije). Dovolj bo že uporabljati tri gumbje, ne da bi se potapljali v podrobnosti, kamera pa deluje odlično tudi brez uporabe LCD zaslona, kar hkrati prihrani baterije.

Tudi nalaganje slik na računalnik je sila preprosto – povežete jo preko vhoda USB ter jih naložite ob priklopu ali pa izberete možnost »prenosnega diska«, ko ga PC določi za diskovno enoto v vašem sistemu. Kot rečeno, je kakovost slik odlična, tudi če jih izdeluje amater. Barve ob zunanjem fotografiranju so žive in tudi ob tisku na format A4 ne bo izgube kakovosti. Prednost je še 10-sekundni časovni sprožilec za samodejno slikanje, digitalni in optični zoom ter prilagoditev fokusa dioptrij.

Sama preprostost pa bo najbrž motila fotografe, ki želijo več. Naj omenim, da kamera ne pozna možnosti nastavljanja osvetlitve, tudi ročne nastavitve fokusa ni. Kot pomanjkljivost bi lahko omenili tudi to, da uporablja navadne AA baterije, kar sicer dvigne strošek fotografiranja, vendar le-te zdržijo dovolj dolgo, da boste na to hitro pozabili.

Nikola Janković

PCFOcena

➤ Preprost za uporabo, odlične fotografije tudi za začetnike
⚡ Ni možnosti ročnih nastavitvev, uporablja klasične AA baterije

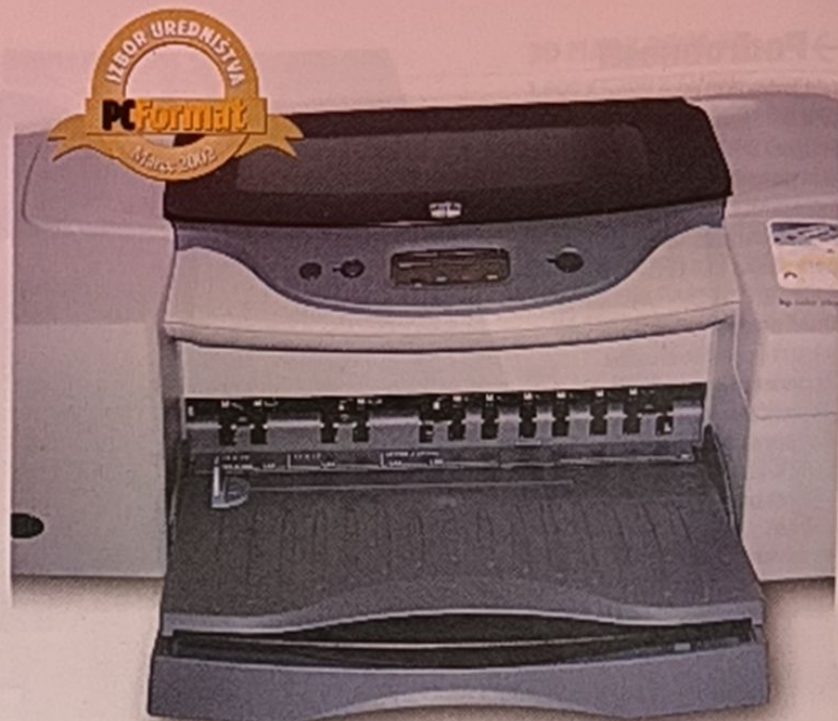
»Kakovostne slike in na splošno odlična izbira za domačo uporabo.«

86%



→ Podrobnosti

Najvišja ločljivost slike
2.048 x 1.536
Format datotek JPG
Zoom 3x optični, 4x digitalni
Teža 500 g (z baterijami)
Spomin 16 Mb
CompactFlash
Hapajanje 4 AA baterije (v paketu)
Na spletu
www.photosmart.com
Telefon 01 585 34 11



HP CP 1700

149.000 SIT Alterna d.o.o.

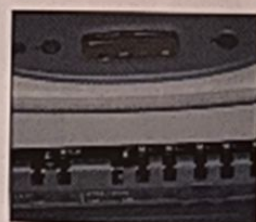
Veselite se, kajti v deželo je na sivcu prijezdil nov HP-jev kralj.

Pričujoči tiskalnik najlaže opišemo z besedo »ogromen«. Meri osupljivih 673 x 653 x 284 mm, zato bo na povprečni mizi dovolj prostora le za računalnik in tiskalnik, njegovih 13,5 kg pa pomeni, da naj bo miza bolj trdne gradnje. Toda pozor, ne govorimo o kašnem klasičnem A4 »dreku« – hudiča, človek se pa hitro razvadi, ko ima doma takšno zverino – temveč o popolnem A3 tiskalniku. Papir lahko vlagate na tri načine: skozi prednji podajalni pladenj, ki ima kapaciteto 100 listov in katerega zgornji del služi tudi kot ročni podajalnik, ter skozi podajalnik na zadnji strani. No, če se vam to zdi preveč, lahko podajalnik na zadnji strani zamenjate z modulom JetDirect, ki sam obrne papir, ko določite obojestransko tiskanje. Najlepše pa je, da je JetDirect HP stlačil kar v škatlo s tiskalnikom. Hvala, Hewlett, malce pozornosti do potrošnika dobro dene.

In kako se zverina obnese v praksi? Hitrost tiskanja besedila znaša 7,2 str/min in na izpisu ni nobenih vidnih deformacij, niti v normalnem načinu. Močno nas je presenetila kakovost izpisa grafike na navaden papir, ki je bila od vseh tiskalnikov dosedaj najboljše, čeprav hitrost ni ravno visoka, le 0,7 str/min. In kaj je lepšega, kot če vas tiskalnik preseneti še pri tiskanju na foto papir? Izpis je dobesedno veličasten, še posebej v ločljivosti 2400 x 1200, čeprav znaša hitrost izpisa v tej ločljivosti letargičnih 0,4 str/min.

Če nujno potrebujete A3 tiskalnik in vam denar ne predstavlja velike ovire, potem s CP 1700 ne boste zgrešili.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Ločljivost 2400 x 1200 dpi
Hitrost 7,2 str/min (besedilo), 0,7 str/min (grafika), 0,4 str/min (foto)
Medpomnilnik 16 Mb
Kartuše 4
Povezave LPT, USB, IrDA
Dimenzije 673 x 653 x 284 mm
Na spletu www.repro.si
Telefon (01) 585 35 50

PCFOcena

➤ Tiskanje na A3 papir, odlična kakovost v vseh načinih izpisa, vrata IrDA, priložen modul JetDirect
⚡ Velikost

Zares izjemen tiskalnik v vseh pogledih. Cena 150 tisočakov vsekakor ni pretirana.

92%



EPSON EPL-5800

163.080 SIT Skupina Repro

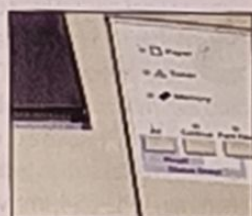
V vsaki pisarni potrebujete tiskalnik. Le zakaj ne bi kupili laserskega.

Čas je, da zabrišete vaš barvni črnilnik ali pa celo (groza) matrični tiskalnik skozi okno in si privoščite sodoben laserski tiskalnik. Mnogi se ob tem početju sprašujejo: "Pa se res splača?" Seveda se, saj so stroški natisnjene lista mnogo nižji kot pri črnilnikih. In zakaj bi se pri nakupu odločili za Epsonov model EPL-5800? Odgovor je enak – ker se splača.

Čeprav ima tiskalnik nominalno ločljivost 600 x 600 pik na palec, ga pri Epsonu uvrščajo v višji razred, saj ima vgrajeni napredni tehnologiji, imenovani Epson RITech in EPSON Microgrey 1200. Vedno me je sicer čudilo, zakaj ne naredijo tiskalnika z ločljivostjo 1200 pik na palec že v prvi vrsti, ampak se odločajo za razvoj dragih in zahtevnih tehnologij, ki se izkažejo za soliden približek, a še vedno le približek. Drugače ni pri tem tiskalniku nič presenetljivega: vgrajenega ima 2 Mb pomnilnika, katerega lahko razširite do 13 Mb. Da, prav ste prebrali. Nenavadna številka takoj pade v oči, nakar med specifikacijami ugotovim, da sicer zatlačite noter 16 Mb pomnilnika, vendar ga tiskalnik zna izrabiti le 13 Mb.

Pred nakupom so pomembni tudi podatki o 10 straneh na minuto ter 18 sekundah časa, ki jih tiskalnik porabi, da se segreje in natisne prvi list. Tiskalnik je precej pokončen, tako da vam bo zavzel malo prostora na mizi, standardno pa je opremljen z rezo za 150 listov papirja. Moč je tudi dokupiti večjo kaseto za držanje do 250 listov. EPL-5800 je tudi precej tih, tako da morebitnega nakupa sploh ne boste obžalovali.

Andrej Potočnik



→ Podrobnosti

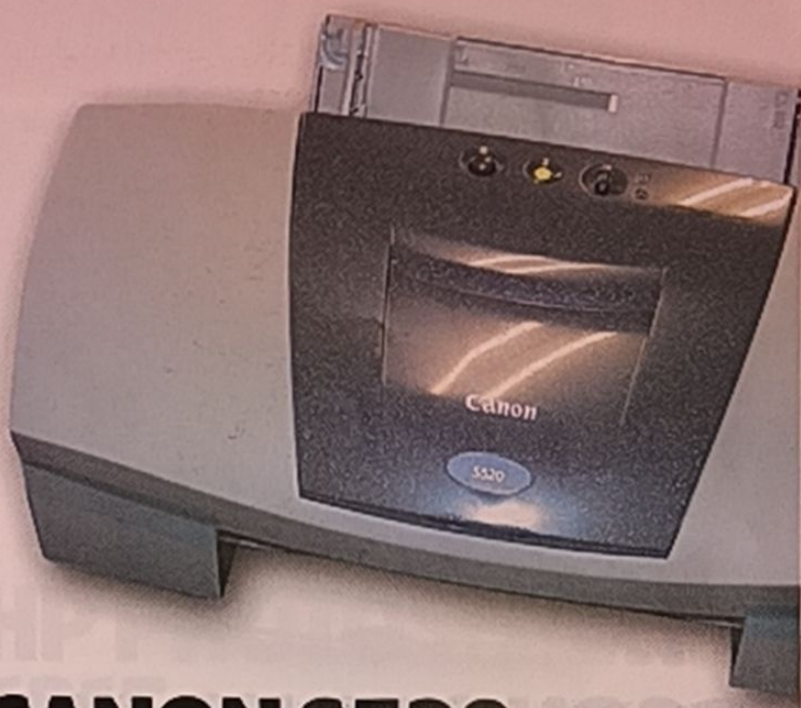
Ločljivost 600 x 600 dpi optično (1200 dpi s korekcijo)
Hitrost 10 str/min
Procesor RISC VR4310 133 MHz
Medpomnilnik 2 Mb (razširljiv do 13 Mb)
Povezave USB LPT
Dimenzije 338 x 387 x 475 mm
Na spletu www.repro.si
Telefon (01) 585 34 11

PCFOcena

Spodoben izdelek, sodobno zasnovan in privlačnega videza
 Reza za papir bi lahko bila boljša, ni pravih 1200 pik na palec

"Če ga boste postavili v svojo pisarno, vam tega nihče ne bo očital."

81%



CANON S520

59.900 SIT Avtotehna Biro

Canon spet buri duhove s kakovostnim izpisom in ne preveč revolucionarno ceno.

Sčrnilnik je pač tako, da se generacije menjavajo kot po tekočem traku. Medtem, ko smo se še lani navajali na model S500, ki je slovel po kakovostnem izpisu in spodobni hitrosti, nas Canon letos že mami z nadgradnjo, modelom S520.

S520 je klasičnih Canonovih oblin, torej papir vstavljate od zgoraj, izpise pa pobirate s sprednje strani. Tiskalnik se ponaša s štirimi ločenimi kartušami, na podajalnik papirja pa lahko naložite 100 listov. Namestitev je preprosta, gonilniki pa lep primer prijaznosti – pokrivajo vse od preprostih opravil, kot je izbira kakovosti tiska pa do kompleksnejših zadev, recimo nastavljanja barv.

Tiskalnik se v praksi obnese lepo, saj iztiska slabih 6 strani besedila v minuti, medtem ko hitrost izpisovanja grafike nakazuje, da ne gre za enega od Canonovih vrhunskih modelov. Izpis besedila je povsem spodoben, čeprav pozoren pregled razkrije nekoliko zamegljene robove. Canonovi tiskalniki so vedno sloveli po kakovostnem izpisu grafike na navaden papir in tudi S520 ni izjema. Čeprav prihaja do občasnih težav z ujemanjem barv, pa so črte in senčenje odlični. Tudi test s foto papirjem je tiskalnik opravil brez napak, predvsem pa bi pohvalil izrazito realistično obarvanje kožnih tonov in barvno reprodukcijo kontrastnih scen.

Canon S520 je odličen tiskalnik, ki pa se od predhodnika (cenejšega za 10 tisočakov) razlikuje le po hitrosti. Ker je razlika minimalna, vam priporočam, da tistih deset tisočakov porabite za male ničevosti življenja in si raje privoščite S500.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

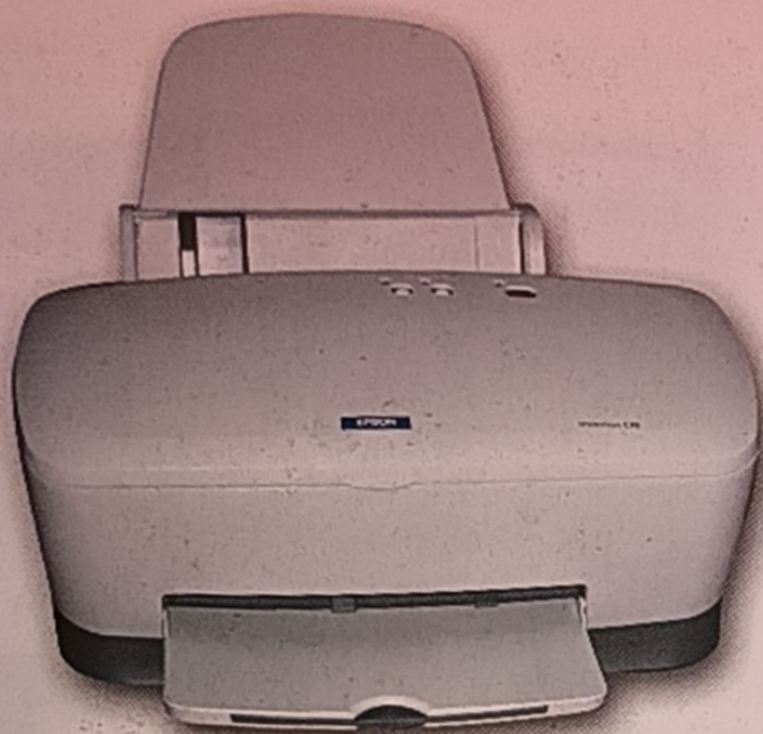
Ločljivost 2400 x 1200 dpi
Hitrost 5,9 str/min (besedilo), 1,6 str/min (grafika), 0,3 str/min (foto)
Medpomnilnik 56 Kb
Kartuše 4 (3 barvne, 1 črna)
Povezave USB, LPT
Dimenzije 430 x 294 x 177 mm
Na spletu www.at-biro.si
Telefon (01) 585 18 171

PCFOcena

Hiter izpis besedila, kakovosten izpis grafike, foto tiskanje
 Majhna popačenost pri črkah, nekoliko previsoka cena

"Ljubek in tih tiskalnik z mišicami. Če mu bodo še oklestili ceno, plačam pijačo."

84%



EPSON STYLUS C70

70.680 SIT Skupina Repro

Želite tiskalnik, ki bo otrokom tiskal risbice, vam pa fotografije novega Porscheja?

Epson je dobro znano ime tudi na področju tiskalnikov, oziroma barvnih tiskalnikov, ki temeljijo na tehnologiji brizganja črnila na papir. Pri tem se držijo lastne tehnologije mikro piezo namesto tehnologije bubblejet. Povedano na hitro: tehnologija mikro piezo temelji na dobro znanih piezo kristalih, ki se spremenijo (v Epsonovem primeru krčijo in širijo) po potrebi, če jim dovajamo energijo. Epson je svojo tehnologijo izpopolnil do potankosti in jo je mogoče v najnovejši obliki najti tudi v modelu C70.

Tiskalnik odlikuje odlična ločljivost, ki seže do 2880 x 720 pik na palec, s podatkom, da lahko najmanjši piki dodeli samo 3 pikolitre črnila. Vsekakor osupljiv podatek, kateremu je potrebno verjeti, saj slike natisnjene na C70 izgledajo naravnost fantastično. Ob uporabi kvalitetnejšega papirja pa kakovost izpisa samo še raste.

Tiskalnik se ponaša tudi z odličnim sistemom menjave kartuš, saj ima ločene kartuše za vsako barvo, tako da vam v primeru intenzivnega tiskanja modre barve ob pomankanju le-te ni potrebno zavržiti še uporabnih preostalih barv. Na tak način je mogoče prihraniti kar nekaj denarja. Nadalje se tiskalnik odlikuje s hitrostjo tiskanja, saj zmora natisniti kar 16 strani na minuto, kar ga uvršča že v zgornji razred laserskih tiskalnikov. Pri tiskanju barvnih strani se tiskanje upočasni na še vedno odličnih 9.5 strani na minuto.

Vsekakor je C70 izjemno spodoben tiskalnik, katerega edina pomanjkljivost je to, da ni mogoče vstaviti foto kartuše, pa tudi prav poceni ni. Če pa zgornja cena za vas ni problem, ga le kupite.

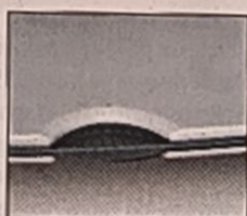
Andrej Potočnik

PCFOcena

➤ Izjemno hiter, natisnjene strani so živahnih barv in izjemno podrobne.
➤ Nič ne bo s foto kvaliteto, poleg tega ima rahlo visoko ceno.

"Ste zreli za brizgalnik črnila višjega srednjega razreda? Če da, C70 ne prezrite."

85%



→ Podrobnosti

Ločljivost 600 x 600 dpi optično (1200 dpi s korekcijo)
Hitrost 10 str/min
Procesor RISC VR4310 133 MHz
Medpomnilnik 2 Mb (razširljiv do 13 Mb)
Povezave USB LPT
Dimenzije 338 x 387 x 475 mm
Na spletu www.repro.si
Telefon (01) 585 34 11



SONY VPL-CS4

509.990 SIT CHS d.o.o.

Ni ga tako velikega monitorja, kot je lahko platno ali stena vaše sobe.

Ste kdaj prišli iz kina dobre volje, ker ste si ogledali dober film in nato zavzdihili, ker doma gledate filme ali poganjate TV tuner na svojem 17-palčnem monitorju? Ne obupajte, ni vam potrebno kupiti dvorane v Koloseju, obstajajo tudi cenejše zadeve. Ena takšnih je tudi projektor podjetja Sony, imenovan VPL-CS4. Ima vse, kar bi želeli imeti doma. Mogoče ga je priklopiti neposredno na grafično kartico in tako prikazovati računalniško sliko. Poseduje pa tudi klasična vhoda Video In ter S-Video, kar pomeni da lahko nanj priklopite vaš predvajalnik DVD ali videorekorder in predvajate TV program.

Če le posedujete prazno steno (zaželeno belo), in dovolj prostora v sobi (kakšne 4 metre bo zadosti), si že lahko namestite domači kino. Vedeti je potrebno, da je na 4 metrih slika velika približno 1,60 x 1,20 metra. Da, prav ste prebrali. Če malce preračunate dobite za rezultat diagonalo 200 cm. Vsekakor veliko! Vedeti pa je potrebno tudi to, da projektor zmora najvišjo polno ločljivost 800 x 600 pik, medtem ko z interpolacijo doseže 1280 x 1024. Spodoben rezultat, ki ga podkrepi še dejstvo, da vgrajena žarnica zmora kar 1000 ANSI lumnov svetilnosti (kar pomeni živahno in svetlo sliko) in ima povprečno življenjsko dobo 2000 ur. Če vas še vedno nisem prepričal, potem naj povem še to: gledanje DVD filmov na takšnem sistemu preprosto pomeni lastno kino dvorano, še posebej če imate primerno ozvočenje. Če sem vam s tem opisom prebudil tek, potem le stopite do najbližjega trgovca in ga poprosite za obročno odplačevanje.

Andrej Potočnik

PCFOcena

➤ Kino doma; doživeti, ki ga ne boste želeli zamenjati
➤ Visoka kvaliteta pomeni visoko ceno

"Prava stvar za domači kino. Gostom pa kar veselo zaračunajte vstopnino."

84%



→ Podrobnosti

Ločljivost 800 x 600 dpi (1280 x 1024 prepleteno)
Svetilnost 1000 ANSI lumnov
Projekcijski sistem 3 LCD plošče z ločljivostmi 480.000 točk
Povezave VGA, Video-In, SuperVHS-In
Dimenzije 275 x 65 x 214 mm
Teža 2,4 kg
Na spletu www.chs.si
Telefon (01) 280 66 00



WAITEC CLIPP

102.096 SIT Acord-92 d.o.o.

Srčkana majhna naprava, ki trpi za sindromom razcepljene osebnosti.

Predvajalnik datotek MP3 ter obenem zapisovalnik CDRW. In ne presega dimenzij običajnega dlančnika? To pa je že nekaj, kaj? Pa si oglejmo tega Guliverja. Kljub metanju peska v oči, da so najpomembnejše tehnične značilnosti, ponavadi pademo v past, ki se ji reče »površinska privlačnost«. Medtem, ko se je Waitec pri Jammin' odločil za macovski videz, ima Clipp čiste linije, ki odsevajo v bleščeči akvamarinski barvi. Dimenzije naprave so takšne, da ji ne bi smel delati težav noben malo večji žep, vendar se tukaj skriva tudi kompromis: Clipp kot medij uporablja 8 cm CD-je. In da ne bo pomote: 12-centimetrskih CD-jev naprava ne more uporabljati. To je – vsaj z vidika skladiščne kapacitete – velika slabost, saj je največja kapaciteta majhnih CD-jev 185 Mb in čeprav lahko to prevedemo kot štiri ure digitalne glasbe pri 128 kbps, pa Clippa ne boste kupili samo zaradi predvajanja glasbe MP3.

Kakovost zvoka je dobra, vendar moram spet pokarati base, pa tudi slušalke pri visokih tonih nekoliko hreščijo. Upravljanje s Clippom je preprosto, LCD zaslon je kakovosten in prikazuje vse potrebne informacije, vključno z označbami MP3. Poleg tega v paketu dobite tudi Nero Burning ROM in električni pretvornik/polnilnik baterij. Litij-ionska baterija omogoča slabi dve uri snemanja oziroma 6 ur predvajanja, kar je več kot dovolj.

Kljub ljubosti 8-centimetrskih CD-jev, je 185 Mb le nekoliko premalo za današnje podatkovne potrebe. Še posebej ker lahko za podoben denar dobite prenosni zapisovalnik za običajne CD-je.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Način zapisovanja CD-DA, CD-ROM mode 1 in mode 2, CD-ROM XA, Mixed Mode CD, CD-I, Photo CD, Video CD, CD Extra

Povezava USB

Hitrost 4x 4x 6x

Podatkovni medpomnilnik 8 Mb

Dimenzije 23,5 x 125 x 99 mm

Teža 200 g

Na spletu www.acord-92.si

Telefon (01) 583 72 30

PCFOcena

➤ Kompaktna naprava, dobro delovanje, veliko možnosti
➤ Kakovost zvoka bi lahko bila boljša, cena, le 8 cm CD-ji

»Zanimivo in potencialno koristno. Če bi cena padla za 40 tisočakov, ne bi imel nič proti.«

78%



HP PHOTOSMART 1315

120.900 SIT Repro d.o.o.

Brizgalnik črnila, namenjen fotografom? In da deluje brez računalnika?

Če se ukvarjate z obdelavo digitalnih fotografij, serijo PhotoSmart že poznate. Dejstvo pa je, da nas je zagnanost nad LCD prikazovalnikom in dvema režama za pomnilniške kartice, ki odpravijo potrebo po priključitvi na računalnik, skoraj spravila v ekstazo. Sivo kovinska barva in futuristično oblikovanje sta otopila ostro želo našega estetskega čuta. Iz teh trenutkov nas je zbudila slika, natisnjena na foto papirju.

Daleč od tega, da bi bila slika slaba, ampak od foto tiskalnika sem pričakoval več. Našo testno fotografijo ločljivosti 1600 x 1200 je tiskalnik izpilnil v treh minutah in dvajsetih sekundah in se obenem izkazal tudi kot sprejemljiv za tiskanje besedila (3,2 str/min), vendar pa testa ni prestal najbolje. Očitno so imeli razvijalci nagnjenje do komunizma, saj tiskalnik uporablja preveč rdečih odtenkov, slika pa je bila tudi opazno temnejša kot na zaslonu (kljub skrbno izbranim zaslonskim barvnim profilom). A ker se ne predam kar tako, sem isto sliko naložil še v Photoshop, se pozabaval s kontrasti in voila – razlika je bila očitna.

Sicer pa ima PhotoSmart zanimivo značilnost: v enega od treh vtičev vstavite pomnilniško kartico in na zaslonu v nadzorni plošči nastavljate klasične tiskalniške funkcije, slike pa lahko tudi režete, raztegujete in nanašate barvne učinke. Sicer to ni bog ve kaj, a je PhotoSmart 1315 zato toliko bolj fascinanten. In če ste v svetu digitalne fotografije tako globoko, da to potrebujete, potem je ta model za vas. Če ne, bo tudi kakovost cenejših tiskalnikov zadovoljiva.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Ločljivost 2400 x 1200 dpi
Hitrost 0,3 str/min (foto), 3,2 str/min (besedilo)

Medpomnilnik 16 Mb

Kartuše 2 (1 x črna 1 x 3 barve v enem)

Povezave LPT, USB, IrDA, CompactFlash I in II, SmartMedia, Sony Memory Stick

Dimenzije 435 x 369 x 196 mm

Na spletu www.repro.si

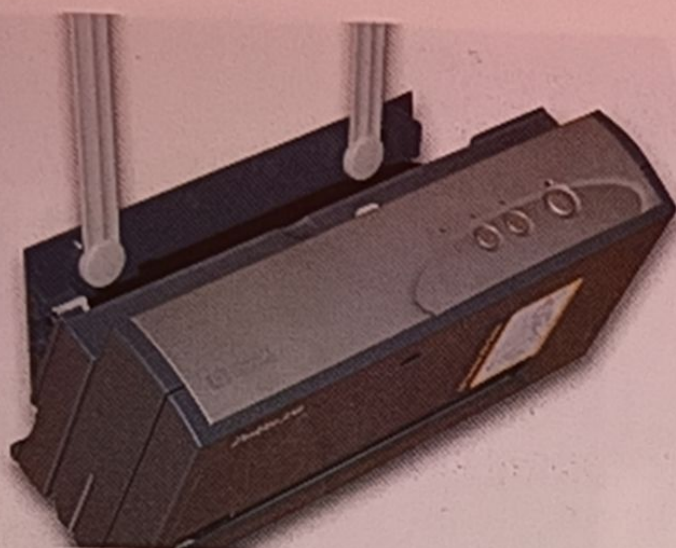
Telefon (01) 585 35 50

PCFOcena

➤ LCD zaslon, zajemanje slik iz digitalnih fotoaparatorov brez računalnika
➤ Povprečna kakovost izpisa fotografij, cena

»Zanimive funkcije, a brez orodja za obdelovanje slik se raje ne lotite tiskanja fotografij.«

83%



HP DESKJET 350CBI

91.800 SIT HP www.hp.com

Odpričajte se na pot. Spravili ste prenosni računalnik in če s seboj ne želite vleči pisarniškega laserja, morda potrebujete še prenosni tiskalnik. HP Deskjet 350CBI bi sicer lahko bil lažji, vendar je dovolj majhnih dimenzij, da ga spravite v kovček poleg ostale prtljage. Za popolno delo na terenu ponuja zmogljivo baterijo za delo brez elektrike, s katero lahko natisnete do 130 strani besedila.

Kakovost črno-belega tiska je dovolj dobra, čeravno nekoliko pod standardom namiznih brizgalnikov. 350CBI seveda ponuja tudi barvno tiskanje, vendar je za to potrebna menjava kartruze (prostor je

samo za eno, kar pomeni dodaten del za prenašanje), pa tudi hitrost mu ni vrhina (besedilo 3 str/min). Med testiranjem smo imeli tudi nekaj redkih težav s papirjem, kot dobro lastnost pa moramo razen prenosljivosti omeniti nizko ceno tiskanja na stran, saj so kartruze očitno, po PCF merilih, zelo vzdržljive.

➤ Majhen, nizka cena tiskanja, dobra baterija.
⚡ Počasen, težek, občasne težave s papirjem

Priporočamo, če resnično morate tiskati na poti.

74%



WAITEC JAMMIN'

26.520 SIT Acord-92 d.o.o.

Še en predvajalnik MP3 je potrkal na naša vrata in poskušal pritegniti našo pozornost.

Navkljub privlačnosti (in kontroverznosti) formata, nas prenosni predvajalnik MP3 niso nikoli tako navdušili kot prenosni CD predvajalnik. Kljub zmernim cenam enot, so bile pomnilniške kartice, ki jih je večina predvajalnikov uporabljala kot skladišni medij, peklensko drage. Kaj pa če bi vam ponudili predvajalnik, ki za skladiščenje uporablja cenene CD-je?

Prva stvar, ki vam bo padla v oči, je Macovski izgled. Poglejte oranžno prosojno plastiko, ki omogoča pogled na ploščico z vezjem; a nismo tega vajeni iz oblikovalskih studiev Jabolčnikov? Če padate na trendovski izgled, potem je to izdelek, s katerim boste zagotovo pritegnili pozornost med 133t joggersko sceno. Ker Jammin' v osnovi predvaja 12-centimetrske CD-je, naprave ne boste udobno spravili v žep, je pa zato Waitec v paket priložil pas, ki zagotavlja stabilno nošnjo aparata. Če vas dve AA bateriji pustita na cedilu, lahko vedno posežete po priloženem električnem pretvorniku.

Kar zadeva kakovost zvoka, je Jammin' impresivna zadeva. Največja hitrost, s katero predvaja MP3-je je 320 kbps, kar je že skoraj avdiofilska kakovost in zaradi dodatnega izhoda za neojačan signal naprava čudovito deluje tudi v navezi s hi-fi komponentami, čeprav je jakost basa daleč od želene. Impresivno je tudi, da Jammin' ne povzroča težav niti mediji CD-RW. Priložene slušalke so kakovostne, česar žal ne bi mogli reči za vmesnik. Ta je več ali manj sestavljen iz tričrkovnih okrajšav in je precej zmedeno organiziran, pa še MP3 oznak ne podpira, tako da ste omejeni le na zaporedno številko skladbe.

Na koncu omenimo še Waitecov Vitaminic, plačljivo izmenjevalnico datotek MP3, ki jo lastniki Jammin' lahko en mesec uporabljajo zastonj. Ker pa je do datotek MP3 mogoče priti tudi drugače, bi kot večjo prednost šteli kakšen daljinski krmilnik.

Boštjan Uršič



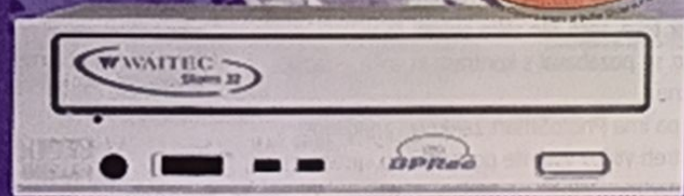
→ Podrobnosti

Značilnosti Dve AA bateriji, EPS funkcija do 120 sekund (40 s za avdio CD), podpira tudi spremenljiv bitrate
Dimenzije 150 x 145 x 35 mm
Teža 275 g
Na spletu www.acord-92.si
Telefon 01 583 72 30

CD-RW pogoni:

ALADAR 16x 10x 40x E-IDE
STORM24 24x 10x 40x E-IDE
STORM32 32x 10x 40x E-IDE

Safe Link



STORM32

32x10x40x, 2MB buffer, SafeLink, software, E-IDE

43.900 SIT

Cene vsebuje DDV in je informativna.

Distributer za Slovenijo:

acord
international group



e-trgovina: www.powerplus.si

PCFOcena

➤ CD kot medij, zanesljivo delovanje, slušalke, cena
⚡ Nobenega dodatnega programja, šibek bas, obupen vmesnik

»Privlačen predvajalnik nekoliko plastičnega izgleda, ki pa svoje delo opravi zelo dobro.«

82%



TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK

10.990 SIT Thrustmaster

Thrustmasterjeva nova palica je identična drugim izdelkom v seriji Top Gun, vendar razen vibracijskih učinkov ponuja tudi vrtenje palice okrog osi, kar pride prav v vesoljskih in letalskih simulacijah. Poudarek v zgornjem stavku je na »vibracijskih« in ne »force-feedback« učinkih, zaradi česar je cena veliko ugodnejša, kot smo vajeni.

Same vibracije zato niso kirurško natančne, vendar ustvarijo dober občutek, učinki pa niso premočni in vas ne bodo motili med igranjem. Je pa potrebno omeniti, da palica med samim letenjem ne ponuja občutka sile, kot smo vajeni pri FF

izdelkih. Noga palice je ravno prav velika in teška, da jo pri zmerni uporabi obdrži na mizi, omenimo pa še možnost nastavitve upora s pomočjo posebnega gumba. Palica je izdelana za desničarje, a zato toliko bolj ergonomično, konstrukcija pa daje videz trpežnosti. Če se ozremo po izkušnjah s palicami iz serije Top Gun, potem v kakovost tudi ne moremo dvomiti. **PCF**

➤ Oblikovanje, ergonomičnost, vibra funkcija
➤ Ni pravih F/F efektov

„Če iščete nekaj več kot le klasično igralno palico.“

87%



USB XDRIVE 64MB

23.040 SIT

Loop

Če pogosto prenašate podatke med računalniki, ki po svoji velikosti presegajo diskete, potem si le oglejte USB Xdrive, pomnilniški medij velikosti obeska za ključ in s klasičnim USB priključkom. Xdrive deluje kot izmenljivi disk in za delovanje, razen v Win98, ne potrebuje gonilnikov. Preprosto skopirajte podatke nanj in z njega, deluje tudi z operacijskimi sistemi MacOS in Linux. Za cene bolj in manj zmogljivih enot si oglejte stran distributerja.

➤ Prenosljivost, praktičnost
➤ Razmerje SIT/MB

„Dobra rešitev za prenos podatkov. Tisto, kar obljublja.“

76%

RADIO PLUS

106,8

MARIBOR

PROMETNE INFORMACIJE
080 106 8
MARKETING
614 1600
GLASBENE ŽELJE
614 1614
FAX
614 1601
WWW.RAPLUS.COM

NOVA PREMOŽENJSKA ZAVAROVANJA ZA VAŠO HIŠO, STANOVANJE IN OPREMO

• Še kvalitetnejša

Z novim načinom zavarovanja hiše, stanovanja in opreme na novo vrednost si boste v primeru škode zagotovili, da vam vse, kar je uničeno, nadomestimo z novim.

• Bolj raznolika

Izbirate lahko med različnimi variantami zavarovanj, ki smo jih prilagodili vašim željam in potrebam.

• Varnejša

Zavarovanja krijejo več nevarnosti, saj smo povečali število rizikov, ki so vključeni v posamezne variante zavarovanj.

• Ugodnejša

Zagotavljamo vam do 30% popusta pri dolgoročni sklenitvi zavarovanja in dodatni 10% popust ob istočasnem zavarovanju nepremičnine in opreme.



ŽIVLJENJE GRE NAPREJ IN MI Z VAMI

Za dodatne informacije:

Zavarovalnica Maribor d.d., Cankarjeva 3, 2507 Maribor, tel.: 02/233 21 00, faks: 02/233 25 30

Individualna premoženjska zavarovanja: tel.: 02/233 22 91

e-pošta: info@zav-mb.si, spletna stran: www.zav-mb.si

ZM d.d.
ZAVAROVALNICA
MARIBOR

Procesorji

Ali je Intelu z novim 2.2 GHz divjakom uspelo znova prevzeti vodstvo v dirki procesorjev?

Ni dvoma, da je Intel že od nekdaj sinonim za kvaliteten proizvajalca tranzistorjev in čipov, vendar to ni ustavilo AMD-ja, da mu ne bi v preteklih letih odtrgal levjega deleža na hitro spreminjajočem se trgu procesorjev. In ne zaman. Serija Athlon (in njene variacije) je ob izidu pometla z Intelovimi Pentiumi, hkrati pa je posvetila še previsokim cenam silicijevih dirkalnikov. In to v obdobju, ko je prodaja osebnih računalnikov padala. Kar se šteje kot dosežek.

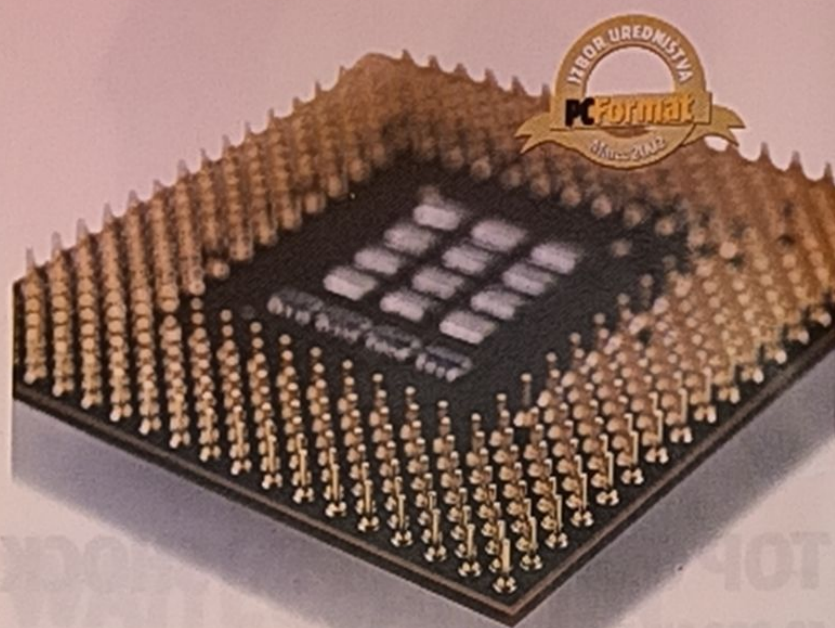
Vendar Intel ne razmišlja o tem, da bi predal tekmo, sploh ne; trenutno močno udriha po trgu z novo serijo procesorjev Pentium, ki temeljijo na arhitekturi NetBurst. Ta poskrbi za bolj ekonomično napajanje ter pospeši izvajanje ukazov, kar mu omogoča podvojitve drugostopenjskega predpomnilnika na 512 Kb. Rezultat je impresivno močan procesor, katerega najhitrejša inkarnacija bije kar na 2,2 GHz.

Za hip se trenutna AMD-jeva ponudba zazdi malce starikava, saj uporablja že 18-mesecev staro jedro Palomino. Kot boste videli v rezultatih testa, so Athloni še vedno konkurenčni, vendar bo verjetno najbolje, da nekoliko počakate z morebitno nadgradnjo svojega procesorja. AMD bo kmalu izdal novo generacijo čipov, ki bo bazirala na 13-mikronski tehnologiji z imenom Thoroughbred (Čistokrvni). In kljub še vedno skopim informacijam o podrobnostih novega čipa, se nam v prihodnosti gotovo obetajo prelomne izboljšave. **PCF**

Kako smo testirali

Programje, s katerim smo izbrali najboljšega v mestu

Za testiranje procesorjev smo najprej pripravili tri matične plošče: Socket A (KT 266A), Socket 370 in Intel i850. Vsaka je premogla 256 Mb RAM (v primeru i850 je šlo za RDRAM). Vsak sistem se je bohotil še s trdim diskom EIDE podjetja Western Digital in ATI-jevo novo grafično kartico Radeon 8500. Takoj po namestitvi WindowsXP smo naložili SiSoft Sandra (www.sisoftware.co.uk) ter pognali testa ALLU in FPU. Tako smo testirali hitrost računanja s celimi števili in plavajočo vejico. 3D Mark 2001 in SysMark 2001 pa sta nam dala vpogled v delovanje aplikacij.



ATHLON XP 2000+

108.802 SIT AMD

Vsako leto AMD za en korak dohiti Intel. Je nekdanji zmene naposled prevzel krono?

AMD je verjetno res procesor, ki ga posedujejo mnogi, vendar se ne moremo ogniti dejstvu, da Athlon XP 2000+ ne ponuja drastičnega skoka glede na prejšnje modele. Še vedno temelji na izboljšanem jedru Palomino, pa tudi predpomnilnik prve in druge stopnje ni poskočil z že utečenih 128 in 256 Kb. Kot procesor za platforme Socket A, s hitrostjo vodil 266 MHz, teče Athlon 2000+ na notranji frekvenci 1.67 GHz. (Faktor pomnoževanja je 12.5x in za vse plošče, ki ga še ne podpirajo, bo potrebna nadgradnja BIOS-a). Procesor prinaša več kot le nove, višje ratinge, zato ni bojazni, da gre zgolj za "hypanje" že prežvečenega silikonskega jedra. Po zagonu in testiranju s SiSoft Sandra, je očitno, da je novi Athlon zmagovalac v operacijah s celimi števili, kar je pomemben dejavnik. Pri operacijah s plavajočo vejico pa je zaostanek za Intelom opazen. Kakorkoli že, takoj, ko smo začeli testirati večpredstavnostne programe (tako smo testirali Athlonovo implementacijo Intelovih ukazov SSE), se razlika zmanjša in celo izgine, saj Athlon XP dosega enake rezultate kot Pentium.

Izkušnja, ki jo boste s tem procesorjem doživeli na svojem PC-ju, je odvisna od mešanice teh ukazov. Z uporabo 3D Mark 2001 in v navezi s ATI Radeon 8500, s prednastavljenimi nastavitvami, je XP pokazal spoštljivih 8.850 točk.

Težkokategorni SysMark 2001 oceni sistemsko obdelovanje podatkov tako, da poganja prednastavljene procese v večjih aplikacijah, kot sta npr. Microsoft Office ali Adobe Photoshop. XP se je z rezultatom 201 uvrstil (sicer tesno) za Pentium, vendar je glede na ceno v primerjavi z Intelom, rezultat še vedno fantastičen.

PCFOcena

➤ Izjemno delovanje, deluje v poceni ploščah Socket A
 ➤ Visoke temperature, ne najboljši za navijanje

"Tesno premagan v hitrostni borbi s P4, vendar mu nižja cena zares da krila."

91%

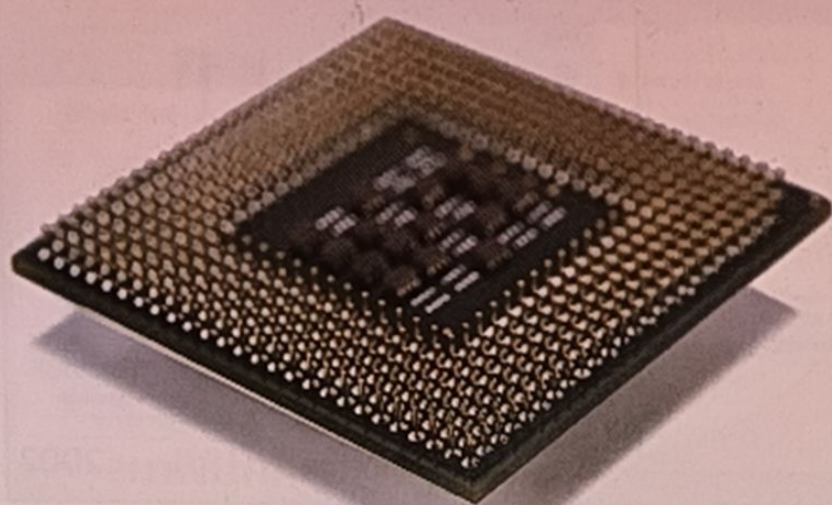


→ Podrobnosti

Takt procesorja 1.667 MHz
 L1 predpomnilnik 128 Kb
 L2 predpomnilnik 256 Kb
 Takt vodila 266 MHz
 Napetost 1.75 V
 Tip podnožja Socket A
 Velikost 0.18 mikronov
 Na spletu www.amd.com

→ Rezultati





PENTIUM 4 2.2GHZ

212.000 SIT Intel

Intel. Gre za največje ime v svetu procesorjev. Ali lahko dokaže, da je tudi najboljša izbira?

V nasprotju z AMD, so čipi Pentiuma 4 pred kratkim šli skozi pomembno spremembo, kaj spremembo, evolucijo, saj so izdelani v 0.13 mikronski tehnologiji z imenom Northwood. Intel je zadovoljen, saj sedaj iz rezine silicija dobi več procesorjev, zmanjšala pa se je tudi možnost defektnih primerkov. To pomeni, da je sedaj več prostora za dodatke, kot je na primer podvojitev drugonivojskega predpomnilnika (skok z 256 Kb na zavirljivih 512 Kb). Da je dobrot resnično vse polno, nas opominja tudi manjša poraba energije, česar posledica je tudi hladnejše delovanje procesorja. Kul. Prednosti predvsem za notesnike, bi poredki nergači, vendar je s temi prijemi Intelu uspelo razširiti tudi frekvenčni domet, tako da lahko kaj kmalu pričakujemo procesorje s frekvenco do 3 GHz.

Vendar, ali zares potrebujemo še kaj hitrejšega? Vsekakor je na naših testih Pentiumu uspelo dokazati, da se z lahkoto nosi z AMD-jevim paradnim konjem. Surova moč – procesorsko intenzivne operacije s plavajočo vejico – izmerjena s *SiSoft Sandra*, je kakšnih 14 % višja kot pri konkurentu. Athlon vrača udarec pri procesih s celimi števili in večpredstavnostnimi operacijami. Rezultat je sorazmerno ravnovesje moči v "splošnem delovanju". Pentium 4 je pridobil še nekaj naklonjenih pogledov, ko smo začeli poganjati konkretne aplikacije, njegova največja zmaga pa je prednost 11 točk v *SysMark 2001*. Določene prednosti novega Pentiuma prikaže tudi *3D Mark 2001*, vendar pa vodstva z 0.6 % ponavlja ne povezujemo s pojmom usoden.

Končno bodo novega Intelovega procesorja veselili tudi vsi tisti, ki silikonske rezine radi navijajo (vemo, da je ta "tradicija" v Sloveniji izjemno priljubljena). Nam je recimo uspelo zvišati frekvenco delovanja za celih 20 %. In to brez dodatnega hlajenja!! Vsi, ki potrebujejo hitrost, bodo tega zelo veseli, vendar je vprašanje, če bodo za

PCFOcena

➤ Povečan L2 predpomnilnik, odlično delovanje, možnost navijanja
⚡ Drag, za hitro delovanje potrebuje drago 1850 ploščo

"Pregrešno hiter, vendar tudi pregrešno drag."

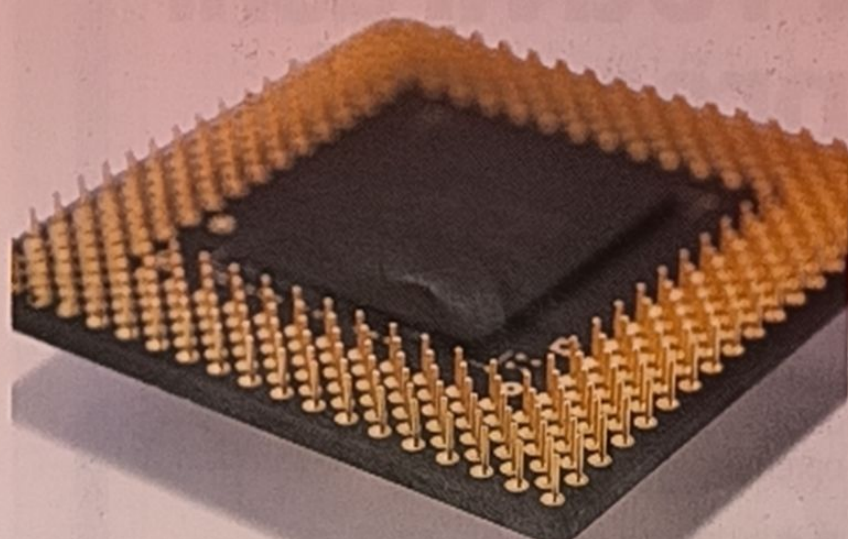
85%



→ Podrobnosti

Takt procesorja 2,200 MHz
L1 predpomnilnik 8 Kb
L2 predpomnilnik 512 Kb
Takt vodila 400 MHz
Napetost 1.50 V
Tip podnožja Socket 478
Velikost 0.13 mikronov
Na spletu www.intel.com

→ Rezultati



VIA C3

23.500 SIT VIA

Ni Pentium. Ni Athlon. Naj ga sploh omenjamo? Eh, zaprite oči in se sprostite. Res!

Procesor, ki teče na "le" 933 MHz? In katerega hitrost vodila je 133 MHz, na starem standardu Socket 370? Po analizi začetnega vtisa bi pomislili, da VIA ne cilja na uporabnike, ki zahtevajo sisteme z mejnimi hitrostmi in najnovejšimi tehnologijami.

No, kljub vsemu je tukaj nekaj dobrot, in cena je le prva izmed njih. C3 se ne poteguje za prestižno nagrado najhitrejšega procesorja (za to nima dovolj sape), je pa zato energetsko najbolj varčen in zelo, zelo hladen. Zahvaljujoč .13 in .15 mikronski tehnologiji izdelovanja (ki se je AMD še ni lotil), procesor za delovanje ne potrebuje niti ventilatorja. Impresivno!

Vendar pa je zato treba plačati ceno. In ta je hitrost. C3 je oskubljen, saj so pri VII izpustili optimizacijske tehnike, ki zahtevajo veliko dodatnih tranzistorjev. To se ne čuti povsod in C3 premore celo TLB (Translation Lookaside Buffer; v bistvu gre za predpomnilnik za naslavljanje pomnilniških strani), ki bi lahko bil učinkovitejši kot pri P4, vendar C3 ni aktualen zavoljo hitrosti.

Pogled na naše teste hitro pokaže, da relativno šibka enota za operacije s plavajočo vejico znižuje rezultate ostalih meritevniških področij. Splošna ocena v *SysMark 2001* ni tako slaba, vendar pa rezultat 3.121 v *3D Mark 2001* jasno pokaže, da procesor ni najboljša izbira za vse, ki se z računalnikom igrata ali počnejo karkoli v 3D.

Kljub temu, da je cena res nizka, se na trgu najdejo boljši procesorji za le malce več cekinov. Dejansko je C3 dober nakup, če cenite predvsem nizko porabo energije in zavirljivo nizke temperature sistema. Na vse ostalo pozabite.

PCFOcena

➤ Poceni, minimalna poraba energije, zelo hladen
⚡ Slabi rezultati testov, celo za to ceno

"Zanimiv za sestavljanje tihih OEM računalnikov, vendar premore premalo čara."

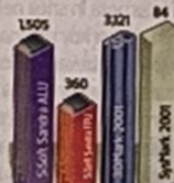
75%



→ Podrobnosti

Takt procesorja 933 MHz
L1 predpomnilnik 128 Kb
L2 predpomnilnik 64 Kb
Takt vodila 100/133 MHz
Napetost 1.35 V
Tip podnožja Socket 370
Velikost 0.13 in 0.15 mikronov
Na spletu www.viatech.com

→ Rezultati



Protivirusni programi

Dandanes skoraj vsako drugo elektronsko sporočilo prinaša nevarnosti za naš računalnik, zato protivirusni program ne bo le dekoracija naše zbirke programske opreme.

Kakor koli obrnemo, so protivirusni programi danes nujni. O nevarnostih, ki jih predstavljajo računalniški virusi, sicer radi pretiravamo (nihče še ni napisal virusa, zaradi katerega bi vaš računalnik eksplodiral; vsaj zaenkrat ne), a je škoda, ki jo lahko povzroči, včasih neizmerljiva.

Ker je elektronska pošta najboljši medij za širjenje računalniških virusov, je seveda največji delež te nadležne računalniške kode pisane ravno na tak način, da ta medij najbolj izkorišča. In ker sta Outlook in Outlook Express najpogostejše uporabljane odjemalca za elektronsko pošto, ki sta povrh vsega še polna varnostnih lukenj, je največ računalniških virusov prirejenih prav njima.

Kaj torej pričakujemo od protivirusnega programa? To, da naš sistem varuje pred virusi, je samo po sebi umevno. Dodatno še želimo, da nas pri tem čim manj ovira – da zaganjanje programov na njegov račun ne bo trajalo v nedogled, da snemanje elektronske pošte s strežnika ne bo ovirano in da lahko program primerno nadgradimo na čim enostavnejši način. Uporabniku prijazen vmesnik je tukaj sam po sebi umeven.

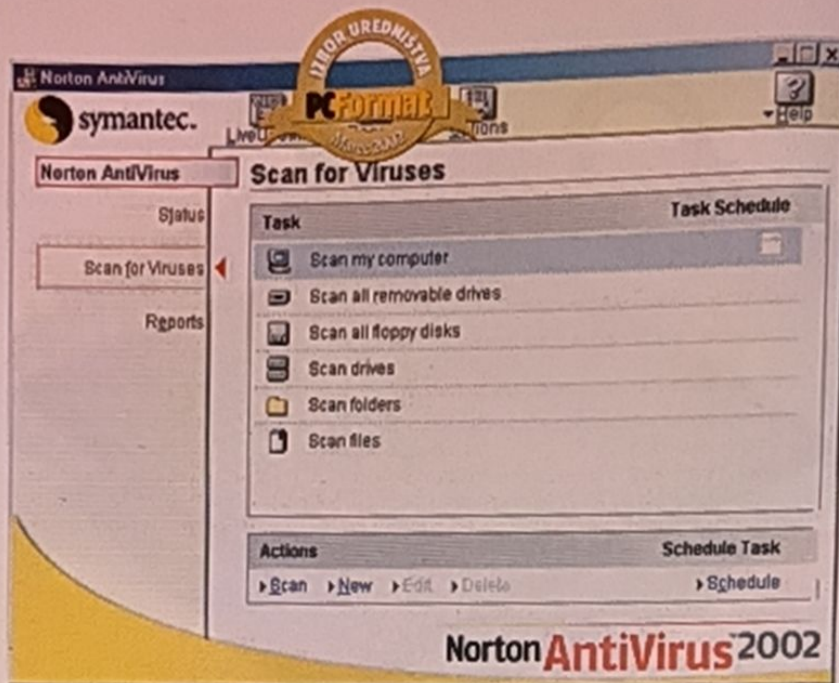
Staknili smo torej tri programe, ki so vredni vaše pozornosti in ustrezajo zgoraj navedenim pogojem. Povrh vsega pa celo niso dragi, tako da lahko vaš računalnik zaščitite brez da bi morala vaša družina zaradi tega leto dni stradati.

Barbara Banovič

Kako smo testirali

Ne poskušajte tega doma, mi smo profesionalci...

Edini način testiranja protivirusnih programov je ta, da jih podvržete seriji virusov. Tako smo se odpravili na temno stran interneta in sneli nekaj najbolj zlobnih primerkov računalniške kode. Nato smo z izštevanko določili testni računalnik, nanj namestili protivirusni program in ga nato sistematično bombardirali z virusi, trojanskimi konji in črvi z vseh strani. Najprej smo poskušali s pošiljanjem preko elektronske pošte, potem s shranjevanjem okuženih datotek na disk in končno celo z zagonom nekaterih okuženih datotek. Želeli smo videti, kako se program odziva na najden virus in do kakšne mere nam posredovanje programa otežuje delo.



Norton AntiVirus 2002 je podkrepjen z izčrpnimi informacijami na Symantecovi spletni strani.

NORTON ANTIVIRUS 2002

22.680 SIT, Symantec

Pri Symantecu so še enkrat pokazali, da resnično vedo, kaj počnejo.

Norton Antivirus je eden prvih protivirusnih programov sploh, in njegova častitljiva starost nekako vliva zaupanje. Čeprav ga tekmeči dohitevajo, pa jim še vedno zmanjkuje sapa, ko govorimo o resnični varnosti sistema. Z Norton Antivirusom dobite popolno zaščito samega sistema, prihajajoče in odhajajoče elektronske pošte in možnost redne nadgradnje programa.

Pa si vse te možnosti oglejmo podrobneje. Prva je seveda Auto-Protect. Program deluje v ozadju in spremlja vse, kar počnete na računalniku. Če zažene okužen program, vas bo program na to takoj opozoril in primerno ukrepal. Naslednja možnost je Email Protection, torej zaščita elektronske pošte. Program tako pregleda vso prihajajočo in odhajajočo elektronsko pošto za virusi. Live Update, kot tretja možnost, pa je vgrajena funkcija samodejne nadgradnje programa. Seveda je mogoče redno pregledovati tudi celoten sistem.

Vse omenjene možnosti lahko tudi izklopite oz. njihovo delovanje prilagodite svojim potrebam in željam, poigrate pa se lahko še s celo kopico možnosti. Nortonu lahko tako določite, naj pregleda le določene vrste datotek, naj pregleda celoten sistem ali sname in namesti nadgradnje v določenih časovnih intervalih ali le po vašem naročilu. Vse možnosti lahko tudi popolnoma izklopite in s programom upravljate izključno ročno.

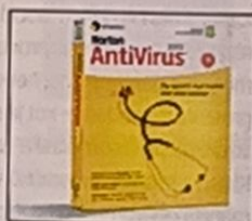
Nadgradnje so na voljo tedensko, če pa se pojavi kak resnično nevaren virus, pa podjetje Symantec na svoji spletni strani objavlja dopolnila definicijam virusov tudi pogostejše.

PCFOcena

✓ Zaščita elektronske pošte, enostavnost uporabe in nadgradnje
✓ Pregled celotnega sistema traja zelo dolgo

"Če si lastite Norton Antivirus, se bodo virusi v širokem loku izogibali vašega računalnika."

90%



→ Podrobnosti

Ponuja Popolno zaščito računalnika pred virusi, pregledovanje elektronske pošte in komprimiranih datotek, pregledovanje omrežnih diskov, sprotno zaščito, tedenske nadgradnje, načrtovanje vsakega posamičnega opravila.

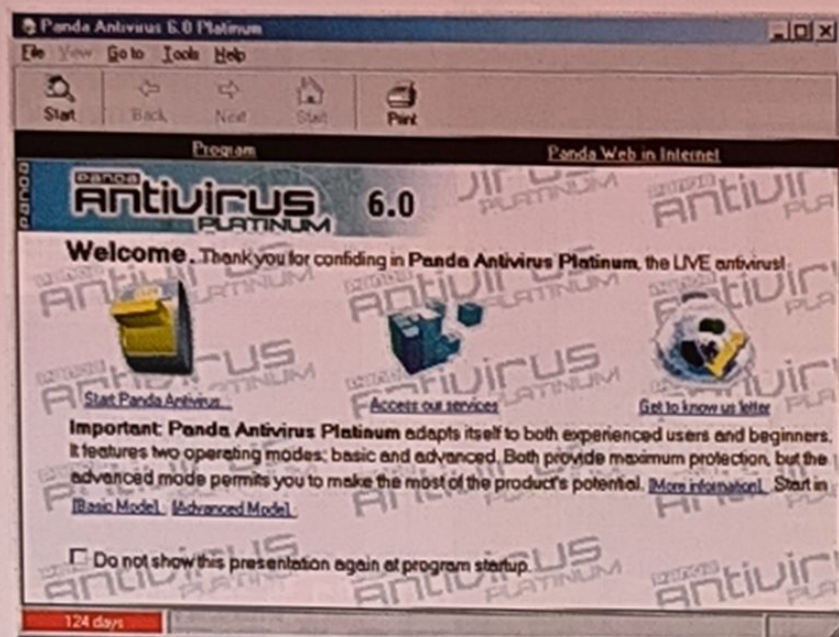
Potrebuje P 133 MHz, 32 Mb RAM, 50 Mb prostora na disku

Želi P 150 MHz, 64 Mb RAM za Windows 2000

Splet www.symantec.com

Distribucija

CHS, 01 280 66 00



V Pando je vgrajena preprosta enciklopedija virusov, več podatkov najdete na spletu.

PANDA ANTIVIRUS PLATINUM

15.800 SIT, Panda Software

Črno-beli medvedek ni le srčkana žival, temveč tudi zmogljiv protivirusni program – ki se z vami celo pogovarja!

Program, ki je še nedolgo tega capljaj za velikimi, jim danes hodi ob boku in po napredku sodeč je le še vprašanje časa, kdaj jih bo prehitel.

S Pando dobimo zmogljiv in simpatičen protivirusni program, ki izjemno dobro prepozna tudi lažne alarme (datoteke, ki zagotovo niso bile okužene, a je na primer PC Cillin ob njih zganjal preplah), na testni računalnik pa ni spustil niti enega samega virusa.

Možnosti, ki jih Pando ponuja, je cela vrsta – od običajnega pregledovanja sistema, do nadzora na nivoju TCP/IP. Nadgradnje programa so samodejne (kljub temu, da se boste morali za začetek poigrati z nastavitvami uporabniškega imena on gesla, kar zna trajati nekaj časa) in tudi samo pregledovanje vas ne bo motilo pri delu.

Pri odkrivanju in uničevanju virusov se Pando ne izkaže ne bolje ne slabše od drugih programov, največja prednost pa je v tem, da lahko nanj pozabite, ko ga enkrat nastavite tako, kot vam odgovarja.

Povedali smo že, da se Pando po novem z vami tudi pogovarja. Ker sem opozorilo o govorečem programu na skatli gladko spregledala, me je prijazen moški glas, ki me je pozdravil ob zagonu programa, prestrašil na smrt. Govorjeni komentarji pač niso po okusu vsakogar, resnici na ljubo pa postanejo kaj hitro moteči, zato je možnost izklopa zvoka še kako dobrodošla.

Za domače uporabnike pa obstaja tudi malenkost okrnjena različica programa, imenovana Panda Antivirus Titanium.



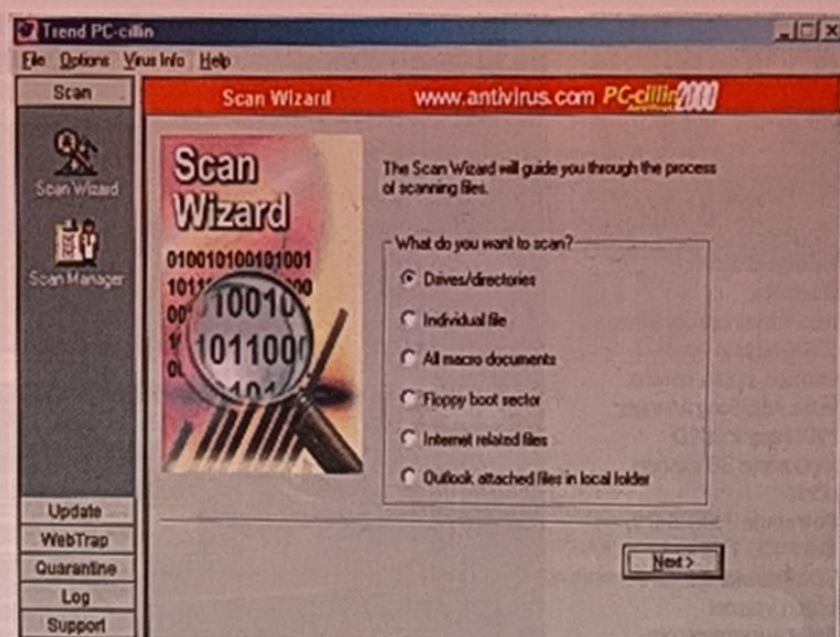
→ Podrobnosti

Ponuja Pregledovanje sistema, samodejno nadgrajevanje, pregledovanje komprimiranih datotek in elektronske pošte, nadzor na nivoju TCP/IP, enostavnost uporabe

Potrebuje P 133 MHz, 32 Mb RAM, 70 Mb prostora na disku

Želi 64 Mb RAM

Na spletu www.pandasoftware.com
Distribucija Ribera, 07 346 10 20



A basic virus encyclopedia is built into Panda, with a more comprehensive one on the web.

PC CILLIN 2000

12.000 SIT, Trend Micro

Majhen, simpatičen in zmogljiv, pravijo. Pa je res?

O PC Cillinu so mnenja zelo deljena, kar je v bistvu precej zanimivo. Ob pogovorih z znanci sem namreč uspela ugotoviti, da eni prisegajo nanj in niti v sanjah ne bi uporabljali drugega programa, drugi pa se ga ne bi dotaknili niti s trimetrsko palico. Resda se PC Cillin v preteklosti ni najbolje odrezal v primerjavi z drugimi protivirusnimi programi, se je pa s časom razvil v zmogljiv programček, ki služi svojemu namenu.

To, da lahko z njim fiksne in izmenljive medije pregledate za viruse, je verjetno samo po sebi umevno. Tudi pregledovanje elektronske pošte ni nobena novost, zanimivo pa je to, da zna program spremljati naše delo na internetu in blokirati različne programe, ki se samodejno zaganjajo, ko odpiramo določene spletne strani. Gre sicer za uporabno možnost, ki pa ni najbolje implementirana, saj program vse prehitro zažene paniko na račun ActiveX kontrol in nekaterih, ki jih ne pozna.

Načeloma se je PC Cillin obnesel izredno dobro ob vsem bombardiranju z virusi, kateremu je bil podvržen. Malce ga muči dejstvo, da ga razvijalci še niso naučili vseh vrst datotek. V primeru, da stakne datoteko, ki je ne pozna, zažene paniko. Še vedno ga mučijo tudi makri, ki jih kar po vrsti ožigosa za viruse, česar pa nezahteven uporabnik ne bo opazil, saj po večini makrov ne uporablja.

Največja odlika PC Cillina pa je njegova hitrost. Po času, ki ga porabi za pregled trdega diska je prekosil oba tekmece. Prav tako je našel čisto vse viruse, ki smo jih hoteli prethotapiti na testni računalnik.



→ Podrobnosti

Ponuja Pregledovanje sistema in elektronske pošte, spremljanje izvajanja aplikacij ob brskanju po internetu, samodejne nadgradnje, najpodrobnejšo knjižnico virusov

Potrebuje 24 Mb RAM, 12 Mb prostora na disku

Želi 32 Mb RAM

Splet www.antivirus.com

PCFOcena

- Enostavna uporaba, nizka obremenitev sistema
- Odstranjevanje programa šepa

"Relativno draga, a zelo dobra zaščita vašega računalnika."

88%

PCFVerdict

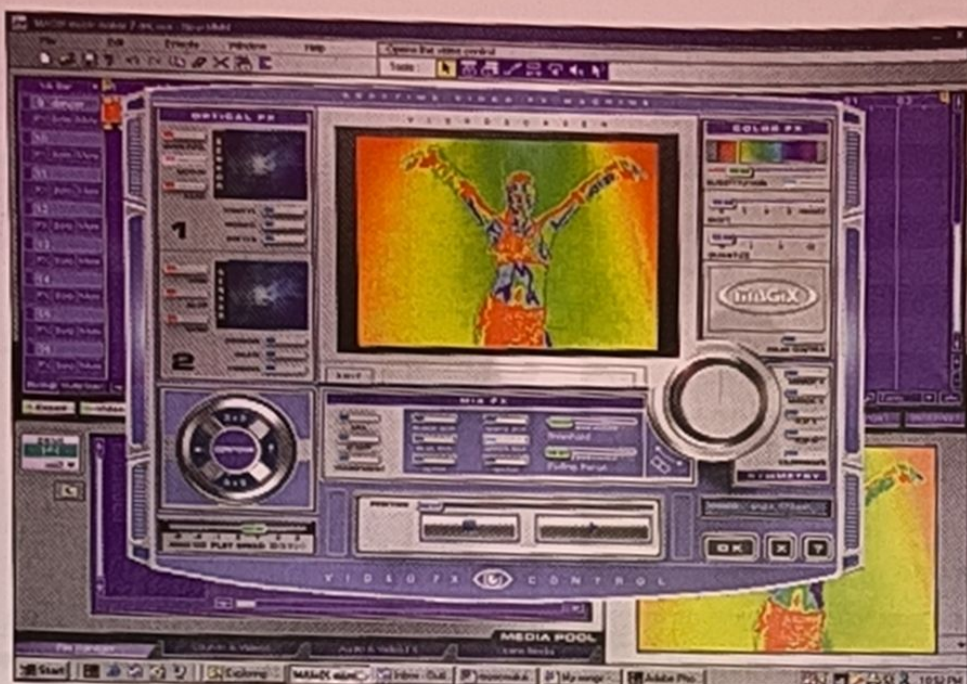
- Izjemno hiter pri pregledovanju, z odlično knjižnico virusov
- Ne ravno najbolj zanesljiv pri neznanih virusih, nor na makre

"Nedvomno vreden ogleda, še posebej za domačega uporabnika."

84%



Vsebuje programski sintetizator, večpredstavnostna knjižnica s 3.300 audio in video elementi, stojalo, krmilnik videa, Auto Song Arranger, MIDI integracija, CD zapisovanje, 3D glasbeni učinki
Potrebuje P300, 64Mb
Želi P400, 128Mb, 32-bit, 3D zvočna kartica, CD-R pogon, internet
Splet www.magix.com
Distribucija Videotop (02) 330 330 0



MAGIX MUSIC MAKER 7 DELUXE

Magix www.magix.com

S tem programom lahko zatrdite, da bo vaša glasba magično dobra.

Ustvarjanje plesne glasbe za telebane je bila vizija, ki je vodila programerje pri tem programu. Vendar to ne pomeni, da *Magix* primanjkuje profesionalnih orodij. Ni pomembno, če poje kot Tom Waits ali če vaša glasba namesto blagodejnih premikov telesa (imenujmo jih ples), povzroča glavobole. Z *Magix Music Makerjem* lahko naredite singl, ki vam ga bodo zavidali celo producenti Britney in podobnih ptičk.

Kot bi pričakovali, *Magix* dodaja nove prijeme vsaki novi različici programa, zato lahko mirno trdimo, da je *MMM7* najboljši primerek svoje serije. Opazni novi dodatki te različice (ocenili smo različico *Deluxe*) so popolnoma nov grafični vmesnik, 3D zvočni učinki in podpora CD zapisovalniku, s pomočjo katere svoje mojstrovine posnamete na CD kar iz programa. Tukaj je tudi prijeten urejevalnik spletnih strani, s pomočjo katerega hitro in enostavno izdelate stran za predstavitev in menjavanje vaše glasbe s prijatelji ali naključnimi deskarji.

Reciklirani loopi

Osnovni zaslon prikazuje urejevalnik s prvimi 16 kanali, ki so vam na razpolago. Na dnu zaslona je brskalnik po datotekah, iz katerega lahko "povlečete in spustite" vzorce WAV skoraj vsega, od bobnov do kitarskih rifov. *Magix* nam tokrat ponuja kar 2.700 vzorcev, razdeljenih po 4 CD-jih in pokriva sloge kot so hip hop, house, step, latino in soul. Kakorkoli, ti vzorci niso brez taniem, zato jih lahko uporabljate le za osebno, neprofitno uporabo. Če želite zginiti denarce, boste morali vzorce za svoje skladbe iskati drugje.

Standardna uporaba zvočnih kock za sestavljanje kompozicije se izkaže za dobro, vendar prava zabava pride šele z uporabo odličnega sintetizatorja vtiča, s katerim boste brez težav ustvarjali res unikatne zvoke. V skladbo lahko seveda vmešate raznovrstne audio datoteke ali pesmi, saj je *Magix* opremljen s priročnim iskalcem BPM (udarcev-

na-minuto), ki samodejno zazna tempo vaših pesmi in jih razdeli na vzorce, pripravljene za uporabo.

Obmi ta gumb

Zdi se, kot da bi program premogel resnično neomejeno količino vseh stikal, ki jih lahko preklopite, drsnikov, ki jih lahko ... ee, drsate, da dobite želeni učinek. Vse to bi lahko program naredilo za (preveč) kompleksnega, vendar vam *Magix* ponudi dva načina pogleda na pesem vašega življenja. Pogled za strokovnjake odpre cel kup dodatnih možnosti, medtem ko normalni pogled ohranja stvari enostavne. Kljub temu pa boste na trenutek začutili, da bi začetnikom še kako prav prišel dober vodič in včasih bo to kar boleča zadeva. Brez njega so lahko popolni začetniki dobesedno zmedeni zavoljo množice funkcij in njih usklajevanja.

Naši smo še nekaj pomanjkljivosti ... hehe, vedno jih. Na primer: vedno ko zaženete program, bo ta zahteval namestitveni CD-ROM, kar je sploh nadležno zavoljo izjemno glasne in neumne glasbe, ki se ob tem sproži. Tudi kar zadeva pomnilnik, lahko rečemo, da gre za požrešno aplikacijo, saj boste za gladko predvajanje svojih komadov slednjega potrebovali vsaj 128 Mb. Kljub takšnim majhnim neudobnostim, je *Music Maker* resnično več kot spodobna mešanica enostavne uporabe in profesionalnih možnosti. Z njim boste prej postali slaven DJ kot slaven skladatelj. Torej, če želite po Umekovih stopinjah, vam bo *Music Maker* ponudil vse kar potrebujete. PCF

PCFOcena

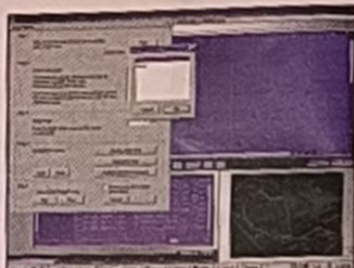
Preprost za uporabo, odlične možnosti sintetizatorja
Vzorci niso brez taniem, zahteva veliko pomnilnika

"Za vse, ki bi radi ustvarjali glasbo na PC-ju, je *Magix* poskrbel skorajda kraljevsko."

89%

V mixu

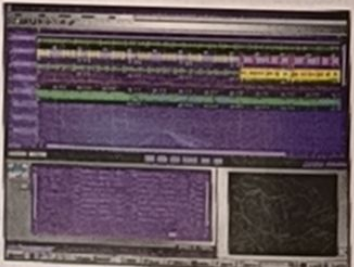
Hej, Umek – nismo več impresionirani. Zdaj tudi mi vemo, kako preprosto je vse skupaj ...



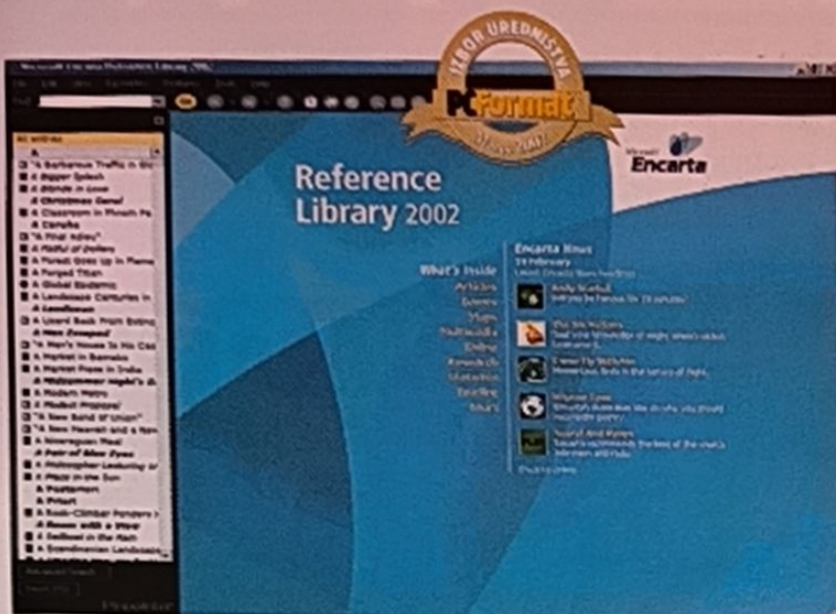
01 *Music Maker 7* vsebuje Song Wizard, ki vam sestavi skladbo po vaših navodilih. Gre za najboljši način, da spoznate, kako program deluje. Najprej izberite stil. Mi smo se odločili za Hip-Hop.



02 Nato izberite instrumente, ki bi jih radi v svoji kompoziciji ter dolžino kompozicije v sekundah. Ko ste pripravljeni, kliknite gumb *Create New Song*. Zabava se lahko prične.



03 *Music Maker 7* je ustvaril kompozicijo za vas. Se vam zdi bas premehak? Izberite torej drug učinek. Lahko se igrate s svojim kompozicijami kakorkoli želite, vplivate pa lahko na vsako podrobnost. Fatboy Slim – konkurenca prihaja!



Lačni znanja? Nič ne poteši vaše lakote bolje, kakor Encarta Reference Library.

MICROSOFT ENCARTA REFERENCE LIBRARY 2002

25.000 SIT Microsoft

Končno smo dobili resnično popoln učni pripomoček za PC.

Microsoft se je končno odločil, da nam bo v enem samem paketu serviral najboljše, kar je naredil v zadnjih letih. V skupino dobrih programov nedvomno spadajo referenčni programi, med katerimi sta kraljevala Encarta Encyclopedia in Encarta World Atlas. Oba omenjena sta sedaj združena v enem samem paketu, skupaj s kopico dobrot, ki so vse prej kot neuporabne.

Encarta Encyclopedia Deluxe je, kot že ime pove, enciklopedija, ki je povrhu vsega še precej izčrpna. Podatki se na prvi pogled sicer zdijo skopi, a so izčrpnosti in vam dajo informacije, ki jih dejansko potrebujete.

Encarta Interactive World Atlas je interaktivni atlas sveta, po katerem lahko brskate preko ključnih besed ali z miško po zemljevidih. Geografski podatki so pospremljeni s fotografijami in grafi, zemljevide določenih držav in regij pa si lahko ogledate v različnih prikazih.

Encarta Dictionary and Thesaurus je torej slovar in tezaver (seveda angleški), ki se odpre v novem oknu in ponuja razlago besed, ki jih ne razumete. Tukaj je še Encarta Researcher, eno najuporabnejših orodij, kar si jih lahko zamislite. Omogoča namreč izdelavo lastnih raziskovalnih projektov. Podatke, ki jih najdete v programu ali na internetu, lahko združite v projekte in jih tako najdete.

Encarta Online Deluxe pa je zadnje (in pogrešljivo) orodje tega paketa. Gre preprosto za iskanje podatkov po spletni strani Encarte, kar je mogoče tudi preko brskalnika, če paketa sploh nimate.

Paket je torej skoraj nepogrešljiv za vse dijake in študente, seveda pod pogojem, da slednji dobro obvladajo angleščino in da se jim 25 tisočakov ne zdi preveč.

PCFOcena

Preprost za uporabo, nadgradljiv do naslednje različice.
Z izidom naslednje različice se obrišite za nadgradnjo.

"Neverjetno uporaben paket, ki je vreden vsakega tolarja."

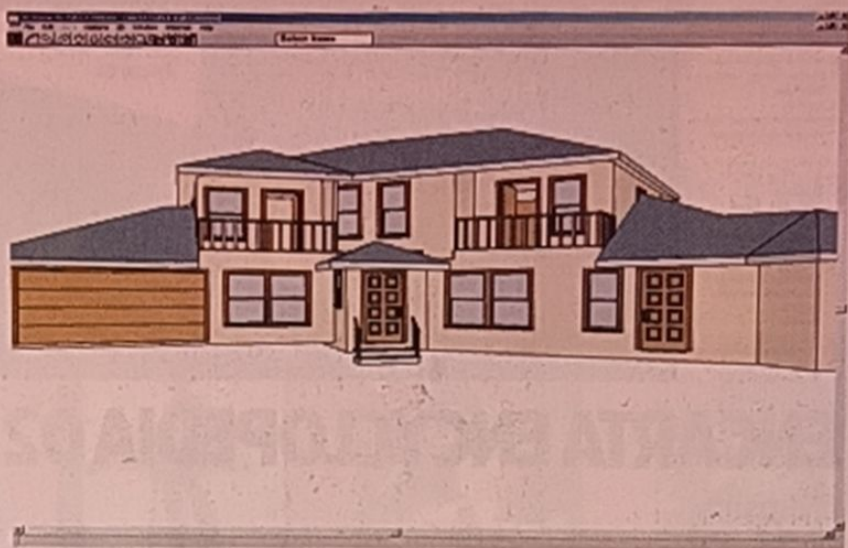
91%



→ Podrobnosti

Vsebuje Encarta Encyclopedia Deluxe, Encarta Dictionary & Thesaurus, Encarta Interactive World Atlas, Encarta Researcher, Encarta Online Deluxe. **Potrebuje** P II 200 MHz, 32 Mb RAM, vsaj 300 Mb prostora na disku, 4x pogon CD-ROM, grafično kartico, zmoglo prikazovanja 16-bitne grafike, 16-bitno zvono kartico, dostop do interneta. **Želi** Kar koli boljšega od zgoraj navedenega, vključno s širokopasovnim dostopom do interneta.

Na spletu
www.encyclopedia.msn.co.uk
Distribucija Colby,
01 512 03 15



Postavite svoje prebivališče v 2D, nato pa preskočite v tretjo dimenzijo ter se po njem sprehodite.

3D HOME ARCHITECT DELUXE 3.0

7.000 SIT The Learning Company

Če bi bila arhitektura tako preprosta, bi jaz že zdavnaj diplomiral.

3D Home Architect Deluxe 3.0 je program, ki za razliko od profesionalnih programov AutoCAD ali ArchiCAD, skuša uporabnika posiliti s svojo preprostostjo in brez poudarjanja milimetrskih natančnosti. Pošteno. Zato je tudi namenjen le povprečnemu uporabniku, ki se znajde v situaciji, ko si izmisli novo streho na garaži ali spremenjeno razporeditev v dnevni sobi.

Program ponuja brskanje po velikanski zbirki tristo petdesetih načrtov in iskanje tlorisa, ki bi vam utegnili biti všeč. Kljub temu pa sem se po namestitvi programa znašel pred praznim zaslonom in eno samo orodno vrstico. Hec se je torej pričel. Zadeva je namenjena povprečnemu uporabniku PC-ja, vendar ni vmesnik nič kaj samoiniciativen. Brez uporabe 300-stranskega priročnika vam veliko stvari ne bo uspelo izvesti tako, kot bi si želeli. Ko ga malce spoznate, sicer ugotovite, da samodejno združuje stene, preverja načrt za morebitnimi napakami, poustvarja natančne dimenzije in izračunava stroške, vendar po drugi strani doživlja tudi občasne napade nerodnosti, kot je tista, ko recimo želite iz 2D prikaza tlorisa skočiti v vertikalo ali pa na 3D izrisovanje pogledov. Grafični pogon, ki bi omogočal vrtenje pogleda okoli hiše, seveda ne obstaja, sprememba načina prikaza pa traja kar nekaj dolgih sekund.

Kljub temu, in še nekaterim pomanjkljivostim, ter dejstvu, da vam 3D Home Architect Deluxe 3.0 ne bo pričaral vzdušja ob izdelavi vrhunskega izdelka iz sveta prvostne arhitekture, pa ostane vse skupaj zabavno, če vaše ambicije le ne presegajo občasnih idejnih načrtov za preureditev vašega domovanja. **Tomaž Kotnik**



→ Podrobnosti

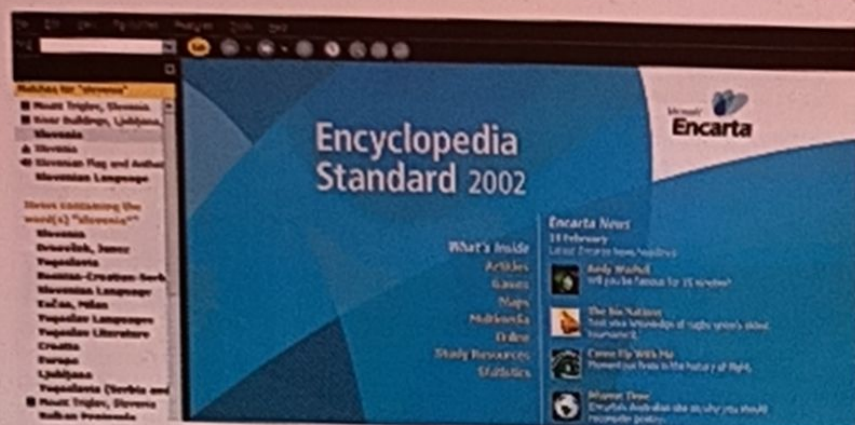
Format za izvoz grafike .dxd in .wmf
Zahteva 100 MHz, 16 MB RAM, SVGA
Želi 266 MHz, 64 MB RAM, 3D kartica
Na spletu
www.totalhomenetwork.com
Distribucija VideoToP,
02 330 330 0

PCFOcena

Veliko število opreme in načrtov, cena
Slab vmesnik, nenatančnost in slab grafični pogon

"Primeren za uporabno poligravanje, a nič več kot to."

70%



ENCARTA ENCYCLOPEDIA 02

Microsoft

Encarta Encyclopedia je nadgradnja že znane enciklopedije in v bistvu ne prinaša nič novega, razen prenovljenega vmesnika in osveženih podatkov. Do izida nove različice lahko podatke tudi sami obnavljate preko interneta. Iskanje se vrši po ključnih besedah, posamezne vnose pa si ogledate s klikom nanje.

Enciklopedija ni namenjena slovenski javnosti in v njej manjkajo podatki o znanih slovenskih osebnostih. Zanimivo je, da je Milan Kučan deležen večje pozornosti kot sta je na primer Primož Trubar in France Prešeren. Določeni ustvarjalci in zgodovinske

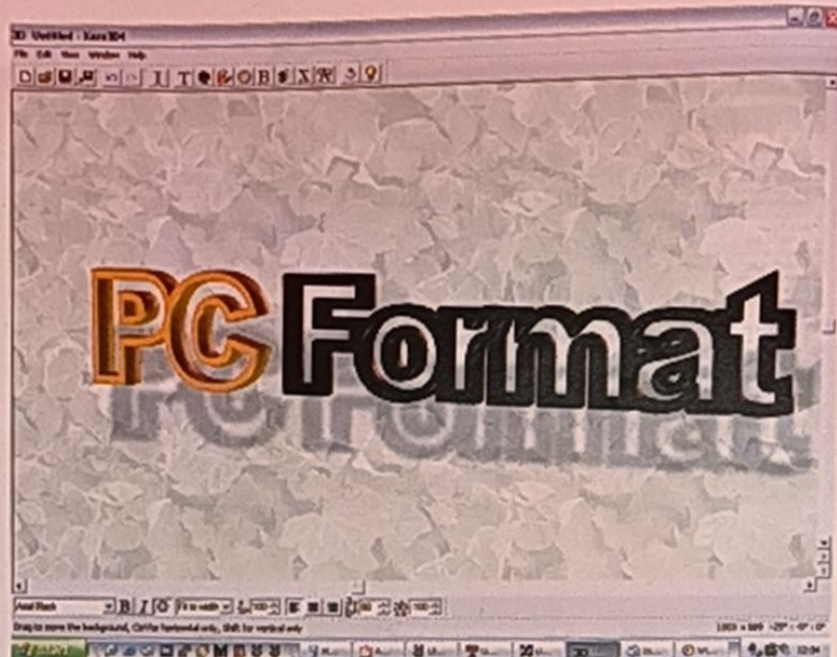
osebnosti z našega področja pa sploh niso omenjeni. V pomoč pri pisanju esejev pri slovenščini Encarta torej ne bo najbolj uporabna, bo pa toliko bolj nepogrešljiva na ostalih področjih.

Če ne znate angleško pa na aktivno uporabo programa kar pozabite, razen če imate posebno nagnjenje do gledanja sličic.

➔ Nadgradnja preko spleta, obilje podatkov
➔ Če ne znate angleško, kar pozabite nanjo

"Dodelana, prijetna in enostavna za uporabo."

85%



Do profesionalnih napisov v nekaj minutah? Naložite celotno Xara 3D 2.1 z našega diska. Zahvaljevali se nam boste ob drugi priložnosti.

XARA 3D 4.0

7.400 SIT Xara Ltd.

Podarili smo vam Xara 3D 2.1. Ali se nadgradnja na novo različico splača?

Xara 3D, ki obsega vsega 2 MB programske kode, je uporabniku prijazen program za izdelovanje 3D napisov, ki se svoje majhnosti še zdalec ne sramuje. Nasprotno – kljub preprostosti in prijaznosti (vseh trikov se naučite ob ogledu 10-minutnega filma), lahko s Xara 3D dosežemo fantastične rezultate.

Kot osnova končnemu izdelku služijo pisave TrueType, nameščene na vašem računalniku, ki jim Xara 3D doda tretjo dimenzijo. Preko menijev nato prilagodite njihovo obliko (robovi, debelina, globina ...) in površino (gladka ali mat). Tako ozadju kot pisavi lahko spremenite barvo, ali pa jih prelepitate s teksturo. Več kot tisoč besed pa vam bo povedala celotna različica 2.1, ki jo najdete na tokratnem disku.

Vendar gre Xara 3D tokrat še korak dlje, saj lahko sedaj spreminjate barvo vsake črke posebej, novo pa je tudi orodje za natančno lepljenje tekstur. Napis nato še osvetlimo s tremi neodvisnimi svetlobnimi viri, ki jih lahko poljubno premikamo, nato pa mu še spremenimo barvo ali sence, ki jo meče na ozadje. Dodane so tudi nove možnosti animacije napisa. Poleg besedila lahko uporabljamo tudi poljubne 2D oblike, ki jim s Xara dodamo tretjo dimenzijo, s čimer lahko ustvarjamo gume in podobne objekte, primerne za dopolnitev naše spletne strani.

Ali se torej nadgradnja na različico 4.0 splača? Na disku najdete preizkusno različico, tako da si odgovor podajte sami. Ostaja pa dejstvo, da je Xara 3D 4.0 še vedno ozko usmerjen program, ki za svojo ceno sicer ponuja hitro izdelavo lepih napisov, vendar žal nič več kot to.

Primož Sečnik

PCFOcena

➔ Enostavna uporaba, z malo dela odlični rezultati.
➔ 3D napisi ... in nič več kot to.

"Xara 3D resda opravi eno samo delo – a tega toliko bolje."

81%



→ Podrobnosti

Uporablja pisave TrueType
Format slik BMP, GIF, JPG, PNG

Format animacij AVI, GIF
Priložene pisave 49 pisav TrueType

Priložene texture 848 bitnih tekstur

Potrebuje 486, 8 MB

Na spletu www.xara.com

HIGHBRIGHTNESS
VEČJA SVETILNOST

Vision Master Pro 413
HM704UT

VM Pro 413 17"

Vision Master Pro 454
HM704UT

VM Pro 454 19"

Vision Master Pro 413
HM704UTc

HM704UTc 17"

Distributer za Slovenijo:

Prodajna mesta:

Big Bang Ljubljana Tel. 01/587-3573	Mentis Dravograd Tel. 02/872-1618
JAE Ljubljana Tel. 01/589-8213	Power Plus Ljubljana Tel. 01/511-2727
Perftech Bled Tel. 04/579-0000	Rolan Maribor Tel. 02/332-7050

gigaXsport

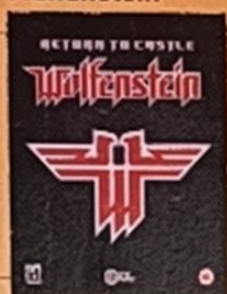
Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

● Extreme Sports



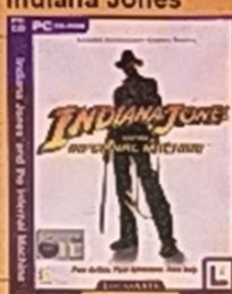
Return To Castle
Wolfenstein



● SW: Starfighter



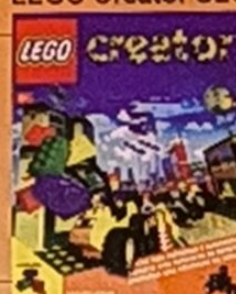
● Indiana Jones



● Rayman M



● LEGO Creator SLO



ODLIČNA PONUDBA SAMO V TRGOVINAH GIGA SPORT!

ThrustMaster igralni pripomočki:

● VOLAN

Ferrari 360 Modena Racing



● Firestorm

Digital Game Pad



PLAYSTATION IGRE:



Giga Sport Ljubljana:
Šmartinska 152
Telefon: 01 / 54-14-332

Giga Sport Maribor:
Industrijska ul. 5
Telefon: 02 / 250-60-60

Giga Sport Celje:
Dečkova cesta 41
Telefon: 03 / 428-60-70

Ne igrajte se s piratiziranjem iger!

APZ

www.apz-zdruzenje.si

Neupravičeno izkoriščanje avtorskega dela
159. Člen

(1) Kdor z namenom, da bi sebi ali komu drugemu pridobil večjo protipravno premoženjsko korist, reproducira, distribuira, da v najem primerke, javno izvede, javno prenese, javno prikaže, radiodifuzno oddaja ali predela avtorsko delo, pa za to nima dovoljenja avtorja ali drugega imetnika avtorske pravice, ko je tako dovoljenje po zakonu potrebno, se kaznuje z denarno kaznijo ali z zaporom do treh mesecev.

(2) Kdor z namenom, da bi sebi ali komu drugemu pridobil večjo protipravno premoženjsko korist, da v promet ali z namenom dajanja v promet ponudi javnosti primerke avtorskega dela, za katere ve, da so bili neupravičeno reproducirani, se kaznuje z zaporom do dveh let.



prijave@apz-zdruzenje.si

V Antipiratskem združenju za računalniške in video igre si za skupne cilje prizadevamo:

ACS d.o.o., Celovška 108, Ljubljana, Activision UK Ltd., Velika Britanija, ATR d.o.o., Šmartinska 152, Ljubljana, Colby d.o.o., Grudnova 1, Ljubljana, Freecom d.o.o., Osojnikova 22, Ptuj, KFM Computers d.o.o., Cesta VIII/1, Velenje, Merkur d.d., Mariborska 7, Celje, Mantis d.o.o., Dunajska 56, Ljubljana, Mentis d.o.o., Meža 127, Dravograd, Microsoft d.o.o., Šmartinska 140, Ljubljana, VideoToP d.o.o., Trg Revolucije 2, Maribor, Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd, Velika Britanija.

Antipiratsko združenje za računalniške in video igre, p.p. 14, 2000 Maribor, <http://www.apz-zdruzenje.si>, e-mail: info@apz-zdruzenje.si

PRIHAJAJOČI DVD-JI

Kmalu na DVD predvajalniku

Vitezova usoda

Regija 2

Popeljal nas bo v srednjeveške viteške bitke. Akcija s primesjo ljubezenske zgodbe in nekliški negativci – pričakujte dobro izdelan film, vreden ogleda.



Ameriška pita 2

Regija 2

Nadaljevanje uspešne komedije. Tokrat se bodo naši stari znanci odpravili na poletne počitnice, spet polne humoristnih dogodkov. Uspeh je že skoraj programiran vnaprej.



Moulin Rouge

Regija 2

Glasbeni film, ki nam predstavi Pariz na prehodu iz 19. v 20. stoletje. Ali morda sovražite glasbene filme? Pustite se presenetiti in zaupajte v režijo in scenarij, morda pa vas bodo navdušile tudi vokalne sposobnosti Nicole Kidman in Ewana McGregora.



VREDNO OGLEDA



THE MUMMY RETURNS

Regija 2, Universal Home Video

Največji problem pri nadaljevanjih je uspeh prvega dela filma. Tako se nadaljevanje ne primerja samo z drugimi filmi, ampak tudi s svojim predhodnikom. Režiserju Stephenu Sommersu, ki je hkrati bil tudi scenarist, je uspela nova pustolovščina, polna akcije, humorja, množine posebnih učinkov, za posladek pa je tukaj še zanimiva zgodba. Osem let po prvem delu sta Rick O'Connell (Brendan Fraser) in Evie (Rachel Weisz) poročena in imata sina Alexa. Ker ne bi rad preveč izdal o zgodbi, naj povem, da je tokrat v nevarnosti celotno človeštvo (nekaj povsem logičnega za nadaljevanje?).

Duhoven Imhotep (Arnold Vosloo) namreč oživi Kralja škorpionov, vendar ta postane prenevaren za stabilnost antičnega Egipta in ga zato namerava Imhotep z Anubisovo vojsko uničiti. Kakovost slike je že pregovorno čudovita, enako velja tudi za zvok v formatu 5.1, saj je celotna zvočna shema dobro zamišljena in zelo učinkovita. Povedano na kratko, še en klasičen pustolovski akcioner, poln hollywoodskih predstav o skrivnostnem svetu starodavnega Egipta.

→ Podrobnosti

Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki: 20 minutni dokumentarec o snemanju, dokumentarec o Kralju škorpionov, dokumentarec o izdelavi posebnih učinkov, produkcijski zapiski idr.
Na spletu
www.themummy.com

PCFOcena

Film spada v kategorijo 'vredno ogleda', pa ne samo zaradi posebnih učinkov."

Film **83%** Disk **81%**

SAT-COM computers

Rogozniška c. 16, 2249 Ptuj

Marjan Šeruga s.p.

Zmogljivi računalniki, preizkušene

komponente.

02/780-63-40



Hiter ter kvaliteten servis.

Multimedija

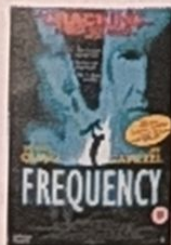
www.satcom-sp.si

satcom@siol.net

FREQUENCY

Regija 2, New Line

Prava frekvenca je film, ki ima po mojem skromnem mnenju najbolj izvirno zgodbo preteklega leta. Film vas bo prikoval na sedež, njegova dinamika ter narava presenetljivega gledalca ne pustita do sape. Razvoj zgodbe je tako genialen, da enostavno ne boste spoznali, da se je film že končal. Prava frekvenca je vsekakor vredna ogleda, istočasno pa eno večjih filmskih presenečenj zadnjega leta.



Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1, Dolby Surround
Dodatki: Izbrisane scene, dokumentarec o snemanju, odlomki iz filma

Film **86%**
Disk **76%**

DVD MESECA



SHREK

Regija 2, DreamWorks

Ena največjih finančnih uspešnic lanskega leta (250 milijonov dolarjev samo v ZDA) – ta izjemna računalniško generirana risanka je film, ki bo navdušil otroke vseh starosti. Odlična glasovna igra (najbolj navduši Eddie Murphy v vlogi osla), za otroke klasična pravljica o ljubezni, kraljičinah in hudobnih zmajih, za odrasle pa tudi komedija s spretno vtakano parodijo na številne filme in pravljice same.

Shrek je oger, ki se mu zaradi njegove, khm, lepote, vsi posmehujejo in bi najraje videl, da ga v njegovem močvirju pustijo pri miru. Vendar mora za rešitev svojega doma Lordu Farquaadu iz

rok hudobnega zmaja pred oltar pripeljati princeso. Skozi film se Shrek iz brezsrčnega grdobca prelevi v romantičnega in dobrosrčnega junaka.

Dodatni material na DVD-ju je odlični, čeprav slovenska različica ne vsebuje dveh DVD-jev, kot se prodajajo v tujini. Še posebej zabaven je Shrekov glasovni studio (ki ga boste pogladi na PC-ju), v katerem naložite 12 prizorov iz filma, v katere posnamete lastne glasove in si jih nato znova ogledate. Je kdo omenjal Shreka v slovenščini? Vsekakor eden boljših DVD diskov zadnjega časa, še posebej pa izjemno darilo za družine z otroki. Ti ga bodo vzljubili.

→Podrobnosti

Slika 16:9 anamorfno
Zvok Dolby Digital 5.1, Dolby Surround

Dodatki Shrekov glasovni studio (DVD-ROM), interaktivne igre, komentar režiserja, dokumentarec o snemanju, Shrek zabava s karaokami, animirani meniji in pogovori s filmskimi junaki, dokumentarec o glasovnih igralcih iz različnih držav.

Na spletu www.shrek.com
Distributer Blitz film & video Distribution

PCFOcena

»Tudi če menite, da risanke niso (več) za vas, si ga je vredno vsaj sposoditi.«

Film **90%** Disk **92%**

ALONG COME THE SPIDER

Regija 2, Paramount

Igra še dolgo ne bo končana, saj gre za nadaljevanje kulturnih srhljivk, kot sta Seven in Kiss the Girls. Ne vem ali to velja le zame, vendar imam občutek, da scenaristom in gledalcem ugajajo nepričakovani in trenutni preobrati v filmu, ki jih je V pajkovi mreži zvrhana golida. Film vreden ogleda, ima pa tudi nekaj napak, ki pa jih boste zaradi dobro uprizorjene napetosti in akcije hitro spregledali.

Film **79%**
Disk **45%**



Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki: Dokumentarec o snemanju, odlomki iz filma, intervju z igralci

CRIMSON RIVERS

Regija 2, Columbia/Tristar

Še en fantastičen film starega kontinenta, ki spada v sam vrh kinematografije. Odlično izpeljana misterioznost dogajanja, ki ji je kos le še odlična igra, gledalca venomer vzpodbuja k analizi preteklih scen filma. Menite, da boste hitro odkrili bistvo zapleta? Ne obremenjujte se s tem in se prepustite toku dogodkov. Nujen nakup, če sestavljate zbirko napetih srhljivk na DVD-ju.



Slika 2.35:1
Zvok Dolby 2.0
Dodatki: Dokumentarci, odlomki iz filma, filmografija

Film **84%**
Disk **70%**

MARCA V SLOVENSKIH KINEMATOGRAFIH

7. marec

Black Hawk Down

Film po resnični dogodkih o ameriški intervenciji v Somaliji. Glorifikacija vojaške moči ZDA.

The Royal Tenenbaums

Komedija o družini z zelo nadarjenimi otroki, ki pa so zaradi grehov očeta obsojeni na marginalno življenje.

Requiem for a Dream

Hej, vsakdo želi uživati čim bolj kakovostno življenje, mar ne? Tudi junaki te drame imajo takšne težnje.

14. marec

Spy Game

Vohunska srhljivka z dvema najboljšima igralca svoje generacije. Kdo pravi, da je hladne vojne konec?

From Hell

Zgodba o Jacku Razparaču iz perspektive prostitutke in policijskega inšpektorja.

21. marec

Snow Dogs

Pustolovska komedija o posvojenem zobozdravniku, ki na Aljaski išče svoje korenine.

The Shipping News

Drama, v kateri Kevin Spacey beži pred svojo preteklostjo in tako naleti na Julianne Moore.

28. marec

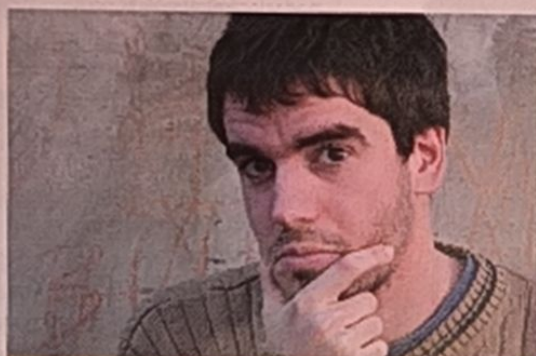
E.T. the Extra Terrestrial

Je dvajseta obletnica premiere zadosten razlog, da si ga še enkrat ogledamo na velikem platnu?

89,7 MHz



Basen o suši, medalji in Indijancu



Aljoša Hancman

Čestitamo, vaši bralni organi so vam prigarali pot do prvega uvodnika v prvo poglavje z igrami prve številke PC Formata. No, na naslednjih petindvajsetih straneh boste prišli na račun predvsem tisti, ki bi bili pripravljeni staviti svojo vranico, da je PowerPoint nov dodatek za Quake III. Sicer pa se ta mesec suša na najzabavnejšem področju računalništva nadaljuje, tako da poglavje z igrami ni tako polno opisov, kot smo upali.

Velika čast bo kot glavno zvezdo prve številke doletela Medal Of Honor. Kar je več kot primerno, saj je preklemanska zadeva zavoljo svoje neusmiljene igralnosti skrajno neugodno vplivala na količino spanja vseh članov uredništva. Nadaljevanje bo pač letnemu času manj spektakularno – prebrali boste lahko opise Starfighter, C&C Renegade, Sea Dogs in še katerega. Bodite brez skrbi, Igor nas je že naučil star indijanski ples, ki naj bi za naslednji mesec pričaral več kvalitetnih naslovov. Ali pa morda potres devete stopnje po Richterjevi lestvici, ne vemo natančno.

hancman@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre

Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost

Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost

Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi

Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.



Nagrade

Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Aljoša Hancman je ustrahoval razvijalce in si pridobil nekaj seksi informacij.



TOCA RACE DRIVER

Priprnite se, vozniška pustolovščina bo kmalu med nami.

Kadar koli pogovor računalniških zanesenjakov zanese na temo simulacij dirkanja, nikakor ne more zaobiti legendarne TOCA 2. Čeprav je tej dirkaški mojstrovini v preteklih letih pognala že konkretno dolga siva brada, še vedno velja za standard, ki ga morajo novinci v zvrsti premagati, če želijo oddirkati v višave med najboljše.

Codemasters, avtorji serije, so končno premaknili svoje lene zadnjice in se s polno paro lotili kuhanja nadaljevanja tudi za naše sive škatlice. Slišalo bo na ime TOCA Race Driver in bo vse kaj drugega kot zgolj predelava starega hita s toni make-upa. Novi član serije se bo namreč bohotil kar z 42 modeli pravih avtomobilov (audi TT, mercedes CLK, lotus Elise ...), 38 kopijami realnih prog, kar je sploh rekord v svetu dirkalnih simulacij in kar 13

različnimi prvenstvi. Preklemansko impresivne številke, morate se strinjati. A lepih novic tu sploh še ni konec. Glavna novost bo vsekakor igranje kariere, ki bo pospremljena z lepimi vmesnimi sekvencami. Te bodo vso dogajanje povezale v zgodbo in s tem popeljale dirkalne igre tja, kjer niso bile še nikoli prej. Vsekakor držimo pesti, da bo stvar udarnejša od Cruisovega filma Days Of Thunder.

Dodajte k temu še prava imena nekaterih znanih dirkačev ter spektakularno izračunavanje poškodb, ki ne odpove niti pri smrtonosno visokih hitrostih (bo zdaj končno mogoče narediti harmoniko iz avtomobila?) in dobili ste razlog, da se v tem trenutku razjokate od sreče. Uresničitev vaših avtomobilskih sanj prihaja že okoli letošnjega junija.

www.codemasters.com

NOVIČKE

GRAND PRIX 4

Infogrames je napovedal, da bomo že junija letos priče izidu naslednjega nadaljevanja Crammondove ultimativne simulacije Formule 1, Grand Prix 4. Za razliko od predhodnika je Infogrames svojo denarnico tokrat odprl bolj na široko in tako pridobil licenco in podatke iz sezone F1 2001. Nadaljevanje obljublja izboljšan grafični pogon, nove fizikalne lastnosti avtomobilov in proge, izdelane po GPS podatkih.

www.infogrames.com

ŠE VEČ NOGOMETA

Ah, dva meseca sta mimo in očitno je čas, da EA napove novo igro v svoji seriji FIFA. Tokrat so za izgovor seveda uporabili svetovno prvenstvo in ne dvomimo, da bo igra še enkrat



poskrbela za široke nasmehe na obrazih njihovih blaginikov. Razen uradnega tekmovanja in reprezentanc s svetovnega prvenstva, obljublja igra tudi spremembe v igri z glavo in voleji, nove kote za posnetke kamer in, kakor pravijo, »epске kinematične učinke v najbolj dramatičnih trenutkih tekme«. Hej, ne ustrelite kurirja.

www.eagames.com

KAKO SE JE VSE ZAČELO?

Codemasters so napovedali drugi uradni dodatek za lansko veliko uspešnico, *Operation Flashpoint*, ki je že presegla prodano naklado milijona izvodov. *Operation Flashpoint: Resistance* bo na voljo junija in bo ponudil nov otok, velikosti 100 km² z novimi zgradbami, okoljem in prvič tudi z uporabo tekstur visoke ločljivosti. Zgodba se odvija pred pričetkom originalnega *OFP*, postavljeni pa boste v vlogo nekdanjega sovjetskega specialca, Victorja Tröske, ki organizira upor proti sovjetskimi vojaškimi silam. Tudi igralnost bo precej drugačna, saj boste tokrat morali zbirati rekrute, si pridobivati orožje na raznolike načine in čim več svojih kameradov ohraniti pri življenju, da boste sploh lahko razmišljali o uspešnem odporu Rdeči armadi.

www.codemasters.com

PRIHAJA GOTHIC 2

Čeravno se je na policah naših trgovin *Gothic* pričel prodajati šele pred kratkim, je za to FRP-jko, ki je navdušila našega Aljošo, že napovedano nadaljevanje. Nadaljevanje bodo seveda spet razvili pri Piranha Games, zanimivo pa je to, da lastnosti vašega lika ne bodo določene pred pričetkom igranja, temveč v prvih nekaj urah igre. Avtorji seveda obljublajo tudi pričakovane izboljšave v grafiki, oblikovanju in samem delovanju igre.

www.piranha-bytes.com

KAPITAN ALI TIHOTAPEC?

Ruski razvijalec 1C, ki je imel prste tudi pri odličnem *IL-2 Sturmovik*, bo poskusil oživeti zaspalo zvst klasičnih pustolovščin, s svojo lepo izdelano igro *Jazz And Faust*. Igralec bo lahko izbral med igranjem v vlogi tihotapca Jazza ali kapetana ladje Fausta in na takšen način bomo dobili dve popolnoma ločeni zgodbi. Njuni poti se sicer križata, vendar vsaka zgodba vsebuje več kot 80 okolij in 50 interaktivnih likov.

www.1c.ru

PRISONER OF WAR

Komaj čakamo, da nas bodo zaprli.



So igre, katere zvrst lahko napoveš že med sprehajanjem po glavnem meniju in so igre, katerih zvrst je dovolj nenavadna, da opisovalca prisili k izumljanju novih izrazov. *Prisoner Of War*, prihajajoči naslov Codemastersove tovarne hitov, vsekakor sodi v to drugo skupino. Lahko bi rekel, da imamo pred seboj pustolovščino, a bi deloma udaril mimo. Lahko bi trdil tudi, da gre za 3D akcijsko igro s pogledom iz tretje osebe, vendar niti to ne bi bilo povsem točno. Tako bom prisiljen tvegati s čudnim izrazom "simulacija pobega iz zaporov".

Zgodba igre *Prisoner Of War* vas bo postavila v vojaške škornje ameriškega pilota Lewisa Stona, ki ga sredi druge svetovne vojne tečni nacisti sestrelijo in vržejo v zapor, od koder je pobeg menda nemogoč. Seveda bo vaša naloga dokazati nasprotno. Da stvar ne bi bila preveč preprosta, bo celoten zapor simuliran do najmanjše podrobnosti. Nikar ne pričakujte, da si boste prostost priborili z udrihanjem po sprožilcu dvaintrideset-čevnega mitraljeza – zvitost, potrpežljivost in skrbno načrtovanje bodo ključni izhodnih vrat. Na dolžino vašega življenja bo zelo pozitivno vplivalo tudi upoštevanje dnevnega reda zaporov. Ko sirena označi zbor, bolje da v trenutku prekinete asfaltiranje rova na prostost, saj se vam v

nasprotnem ne obeta nič dobrega.

Glavno vlogo pri simuliranju življenja za bodečo žico bo odigrala izjemna umetna inteligenca, ki bo vdihnili življenje v vsakega nemškega vojaka, vsakega sojetnika in menda celo v živali. Svoje načrte bodo tako imeli tudi ostali zaporniki, ki se niti približno ne bodo strinjali z vsemi vašimi idejami. Če boste v kakšno akcijo vzeli s seboj bojazljivca in pred njegovimi očmi ubili stražarja, bo prestrašeno zagnal paniko in delo zadnjih nekaj tednov bo šlo v delčku sekunde postrvim piskati.

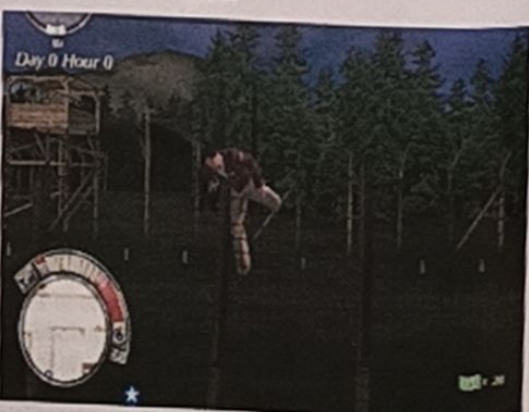
Sistem A-Life, kakor so avtorji poimenovali zajeten kupček algoritmov umetne inteligence, bo tako praktično izničil potrebo po vnaprej programiranih sekvencah, saj bodo liki ves čas pozorno opazovali okolico in se realistično odzvali na vsako najmanjšo spremembo. Še več – če boste glavnega junaka pustili nekaj časa pri miru, bo A-Life prevzel nadzor tudi nad njim in vas tako rešil razmišljanja, kje bi že morali biti ob tej uri, če se želite rešiti biča.

Če nam dovolite, da si drznemo sklepati na osnovi tega, kar smo videli do sedaj, s ponosom izjavljamo, da zadeva obeta veliko. Hitro poiščite videoteke, ki ima na zalogi klasiko *The Great Escape* s Stevom McQueenom, potem bo pa tako ali tako že zadnji čas, da skočite v trgovino po pilo, saj se boste znašli za rešetkami že čez mesec ali dva. Veselite se, prekleto.

www.codemasters.com

KDAJ BO KONČANO?

Virtua Tennis	Marec
Tony Hawk 3	Začetek aprila
Jedi Outcast: Jedi Knight II	Začetek aprila
Die Hard: Nakatomi Plaza	April
Spider-Man: The Movie	Maj
Grand Theft Auto 3	Maj
Soldier of Fortune II	Maj
Unreal II	Maj
Counter-Strike: Condition Zero	Maj
Warcraft III	Junij
Master of Orion III	Junij
Hidden And Dangerous 2	Junij
Unreal Tournament II	Avgust



LORD OF THE RINGS



Nekatere stvari so pač neizogibne. Na primer jutranje britje, kidanje snega in nakup najdragocenejših filmskih licenc s strani bogatega Electronic Artsa. In trenutno ni bolj vročega naslova od prvega dela filmske trilogije *Lord Of The Rings*, z naslovom *Fellowship Of The Ring*. Pri EA so denarnico odprli celo malo širše kot običajno, saj so si zagotovili pravice za izdelavo iger tudi po drugih dveh delih, *Two Towers* in *The Return Of The King*. Prvi del bo menda gotov že to jesen. Kar vzbuja nemalo dvomov o kvaliteti igre, kajne?

A hec mora biti, so si rekli fantje razvojne skupine

Universal Interactive in odkupili ekskluzivne pravice za izdelavo igre po knjigi *Lord Of The Rings*. Razlike med filmom in knjigo niso bile posebej drastične, zato bo prav zanimivo videti, kako se bosta igri razlikovali. Na tako kvalitetni podlagi, kot je domišljjski svet J.R.R. Tolkiena, lahko resnično zgradiš marsikaj.

www.lordoftherings.net



DESERT STORM

Nova pogruntavščina SCI-ja na otip še najbolj spominja na igro *Ghost Recon*. Gre za 3D akcijsko simulacijo vojskovanja, kjer prevzamete nadzor nad štirčlansko ekipo specialcev sredi operacije Desert Storm. Pričakujte različne lastnosti posameznih vojakov, prelesto grafiko, vozila in vso ostalo šaro, ki sodi zraven. Da bi akcija čimbolj dišala po tisti pravi, so se avtorji povezali s Cameronom Spencem, pripadnikom SAS-a, ki je operacijo Desert Storm doživel v živo.

www.sci.co.uk/games/conflict/desert_storm



WARCRAFT III

Če bo Warcraft III pol tako dober, kot pravijo pri Blizzardu, bo poletje precej vroče. Sveži član ene najbolj klasičnih strateških serij se bo tako lahko pohvalil s štirimi precej različnimi rasami in mogočnimi junaki, ki bodo med drugim svoje enote še dodatno navduševali za boj. Precej obeta tudi velikanstvo ozemlje polno nevtralnih vasi, trdnjav, templjev ter računalniško vodenih likov pripravljenih na razgovor in pošasti pripravljenih na masaker.

www.blizzard.com



NOVIČKE

RUSI PRIHAJAJO

Še ena novica iz Moskve. Ruski razvijalec Buka Entertainment je namreč napovedal prvoosebno strelsko igro *March*, ki se bo v slogu THQ-jevega *Red Factiona* dogajala na Marsu. Vendar tokrat igra obljublja boj ljudi proti kiborgom, dobra novica pa je tudi dejstvo, da bomo dobili tudi kooperativni način igranja za več igralcev.

www.buka.ru

DODATEK ZA GHOST RECON

Ubi Soft je za marec napovedal prihod dodatka za zadnjo vojaško simulacijo iz studiev Toma Clancyja, *Ghost Recon*. Zgodba dodatka je postavljena v Severno Afriko, kjer se ZN vmešajo v konflikt med Etiopijo in Eritrejo. Osem novih misij bodo zapolnili z novimi sovražniki, orožji in vozili, na voljo pa bodo tudi nove stopnje za več igralcev.

www.ubisoft.com

DODATEK ZA TROPICO

Želite torej ves dan poležavati na plaži, kaditi debele cigare in piti koktajle, medtem ko vas občudujejo vaši podaniki? Očitno ste igrali *Tropico*, strategijo iz studiev PopTopa, ki vas postavi v vlogo diktatorja karibske države. Če vas apetit po topli klimi še ni minil in želite še en grizljaj diktatorskega življenja, boste veseli dejstva, da se bi naj te dni na policah trgovin pojavil dodatek, *Paradise Island*.

<http://tropico.godgames.com>



KULTIVIRAJTE SE ŠE ENKRAT

Cultures so bila zabavna strategija, ki je uspešno kopirala *Settlers* ter jim dodala nove ideje. Sedaj razvojna skupina Funatics pripravlja nadaljevanje, katerega zgodba se prične po koncu prve igre. Nadaljevanje se bo osredotočilo na skupino štirih likov in bo na ta način dobilo veliko primesi FRP iger, vendar bo grajenje naselij še vedno ključnega pomena za uspeh v *Cultures 2*. Avtorji nam tokrat prinašajo tudi možnost nadgrajevanja zgradb ter novo tehnološko razvojno drevo, ki vključuje tudi katapulte, lokostrelke in med.

www.cultures2.com



COUNTER-STRIKE ZA OSAMLJENCE

Ob začetku svojega razvoja je *Counter-Strike: Condition Zero*, enigralska različica legendarnega moda, dvignil veliko prahu zaradi težav z menjavo razvojnih ekip. Na našo srečo je videti, da razvoj zaradi tega ni veliko utrpel in da bo igra le na voljo, kot je bilo sprva napovedano. Vivendi bi jo naj na police naših trgovin namreč poslal še to pomlad, za naslednji mesec pa vam pripravljamo več novic.

www.cs-conditionzero.com



➤ **DATUM IZIDA APRIL 2002**

MAFIA THE CITY OF LOST HEAVEN

Igra, ki lahko postane nedotakljiva!



➔ Praski Illusion se je do slave in časti dokopal že s svojo prvo igro, odličnim *Hidden & Dangerous*, v katerem ste poveljevali vodu pogumnih zavezniških vojakov skozi kompleksne misije v okupirani Evropi 2. svetovne vojne. Kot *Commandos*, le skozi prvoosebno perspektivo. To leto fantje pripravljajo nadaljevanje, hkrati pa lahko pričakujemo tudi dve popolnoma novi igri z LS3D pogonom. Datum so še skrivnost. Podjetje sedaj deluje v dveh pisarnah v prečudoviti Pragi.

Založnik: Take Two
www.mafia-game.com

"Naša igra je poklon trilogiji Boter."
DANIEL VAVRA

Zakaj gre?

Seks in smrt. Za to gre! V *Mafii* se vedno prisoten pridih smrti prijetno meša z mediteransko seksualno privlačnostjo – čudovite ženske, lepo oblečeni in nevarni fantje – kar nam delno pojasni odkod nam (in to vključuje tudi vas, dragi bralec) to nezdravo, a stalno navdušenje nad svetom organiziranega kriminala. Od časopisnih naslovov s podrobnostmi o življenju Ala Capone, preko neizprosni Botra do notranje razdvojenosti Sopranovega Tonija, pač ni kar tako.

Torej ne bi smeli biti presenečeni ob novici, da so češki razvijalci Illusion Softworks uporabili mafijsko mitologijo kot inspiracijo za njihovo prihajajočo akcijsko igro, *Mafia: The City of Lost Heaven*. Presenečenje ni niti to, da ga bo izdal založnik *Grand Theft Auto*. Kontinuiteta je steber organizirane družbe. *Mafia* je postavljena v domišljajsko mesto v ZDA leta 1930, ki je naphano z računalniško nadzorovanimi prebivalci. Igra združuje podrobno skriptirano tretjeosebno akcijo, z lepo izpeljano simulacijo vožnje. *Driver + Kingpin?* Niti ne.

Kaj je novega?

Zgodba Tommyja Angelina – dober fant, ki postane slab fant, se skesa in nato postane spet dober fant – je povedana kot spomin nazaj. In to detektivu, ki preiskuje mafijo. Na različnih mestih Tommyjeve razlage vas igra potegne vase in vas postavi na čelo atentata, tihotapljenju ukradenega plena ali noro divjanje po mestu. *Mafia* je kinematična



Do konca igre boste do pištole navezali skorajda intimen odnos.

do skrajnosti: dolge, pozorno režirane sekvence okvirjajo akcijske dele, v katerih vodite pripovedovalca.

Zgodba je močna in kompleksna, odvija pa se skozi več let; gre za mešanico spletk, zvestobe, izdaj, volje do moči... Prisotni so celo ljubezenski motivi in majhen, vendar pomemben pridih patosa, ko se svet in ljudje okoli vas spreminjajo. V naši priljubljeni sekvenci iz igre se najprej prestrašeno skrivate pred policaji. In to na strehah! Lov za vami se konča v cerkvi, kjer se ravnokar odvija pogreb ene izmed vaših prejšnjih žrtev. Žalna slovesnost je zaprtega tipa in tako vam ne preostane drugega, kot da si pristreljate pot do izhoda. Fenomenalno. V neki drugi sekvenci morate na stranišču poiskati pištole, da uspešno izvedete atentat. "Če ste videli Botra, potem vedite, da je naša igra poklon tej filmski mojstrovini," pojas-

njuje vodilni oblikovalec Daniel Vavra. Mi se nad tem ne pritožujemo.

Za kulisami

Mesto okoli vas je zelo živo, zahvaljujoč inteligentnim računalniškim prebivalcem in LS3D pogonu (ki ga razvijalci uporabljajo tudi za *Hidden & Dangerous 2*). Posebno omenbo pa si zaslužijo modeli avtomobilov, ki odslikavajo Vavrino ljubezen do hitre železnice. Težave z licencami pomenijo, da avtomobili verjetno ne bodo realno poimenovani, vendar je bilo za oblikovanje 20 osnovnih modelov uporabljenih zavidljivo veliko informacij. "Šli smo tako daleč, da smo avtomobilom priredili natančno porabo goriva iz tistega časa," je nasmejan Vavra. Rally igre bodo zardele in zapeljale v garažo, ko bodo uzrle fizikalni model poškodb. Ta npr. omogoča predrtje zračnice, izgubo kolesa, realistično poškodbo armaturne plošče pri trku itn.

Vse okrog *Mafie* nam sporoča, da gre za igro, ki je izdelana z ljubeznijo. Edina pomanjkljivost, ki jo lahko opazimo pri tej globoki igri, je dejstvo, da je zavoljo kinematične odličnosti akcija zelo režirana – to ni igra z več konci, kot bo npr. *Grand Theft Auto 3*. Kljub očitnim podobnostim z brutalnostjo sveta, ki ga predstavlja, je v *Mafii* toliko drame in tragedije, kot je do danes še nismo zasledili v računalniški igri. Do takrat, ko jo boste končali, jo boste čutili kot del družine. Cosa Nostra. **PCF**



Seveda, gangster nosi nogavice. Na glavi.



Bolj podrobni kot v *Colin McRae*? Modeli avtomobilov so enostavno fantastični.

▶ **DATUM IZIDA** APRIL 2002

JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

Lahko se pričnete razburjati. Sila je v tej igri resnično močna.

Za kaj gre?

Ste si kdaj zaželeli res dobre igre na temo Star Wars? Ne govorim o lepih, povprečnih igrah, temveč o "PRAVI" Star Wars igri. Če ste premladi, da bi se spomnili *Dark Forces: Jedi Knight*, ali preostari, da bi jo lahko pozabili, potem se veselite, kajti *Jedi Outcast: Jedi Knight II* vas bo postavil točno tja, kamor ste vedno želeli: v svet Vojne zvezd. In to kako!

Igra se začne tam, kjer smo končali *Mysteries of the Sith*, ter vas postavi v vlogo Kyla Katama, bivšega Jedijskega, ki je zapustil Silo. Ampak ne za dolgo, kajti pojavi se novi, močan Temni Jedi, z (glej, glej) hudobnimi načrti. Kyla Sila in Vest prepričata da še enkrat stopi na pota stare slave in reši vesolje. Ali mu bo uspelo? Z izboljšanim pogonom *Quake III*, Ravenom kot razvijalcem okolja in vami za tipkovnico, ima tip vse možnosti! Kaj pa vi?



kinematičnosti pa boste morali verjeti, da se potikate po lastnem filmu Star Wars.

Jedi brez svetlobnega meča je precej nekoristna oseba, zato so razvijalci še posebno pozornost namenili mečevanju. To bo odvisno od vaših izkušenj in položaja v igri. Tako bo npr. premik miške v levo pri še zelenem igralcu pomenil le hiter zamah, izkušen igralec pa bo z enako potezo naredil spektakularen (barbarian) obrat 360°. Seveda pa igra ne bo skopirala niti s sodobnimi orodji za množične poboje, katerih osnovna značilnost je hitro izstreljevanje različnih tipov nabojev ali žarkov. Razvijalci sploh radi poudarjajo prenovljen Desintegrator; v isti sapi pa zatrjujejo, da boste igro lahko končali kot pravi Jedi. Torej le z uporabo svetlobnega meča.

Veterani *Dark Forces* se verjetno spomnite svetlih in temnih Moči, ki so tako čudovito razgibale igro. Moči ostajajo, ni pa več delitve na dobre/slabe. Tako

bo npr. Mind Trick ali Force Lightning na voljo vsem. Raven zatrjuje, da bodo boji popolnoma nori, saj kombinacija Sile in nevarnih orožij do danes ni pustila na cedilu še nobenega Jedijskega.

Za kulisami

In kaj so dejali mojstri sami?

Administrator Kenn Hoekstra osebno: »O splošni oblikovalski filozofiji bi dejal, da je podrejena videzu in elementom predhodnika, ki je zavoljo njih postal klasika. Vse je bilo načrtovano in narisano na papirju, z nenehno prisotnostjo LucasArts, še preden se je začelo dejansko delo z oblikovanjem in postavljanjem objektov. Vsi nivoji so bili izrisani, zgodba napisana in celoten slog igre je bil definiran že pred začetkom vsega dela. Tudi tehnologijo grafičnega pogona smo dokončali pred razvijanjem same igre.«

Raven slovi kot eni najboljših oblikovalcev 3D svetov, hkrati pa so njihove igre noro akcijske. Spomnite se klasikov kot so *Hexen 1 in 2*, *Heretic 2*, *Soldier of Fortune* in *Star Trek: Voyager Elite Force*. Več kot osmina vseh omemb vrednih prvoosebniških iger!

Seveda bo *JK2* deležen več izboljšav, lepšav in pozornosti, kot je vseh jod in trekjev v vesolju. Glede na zgodbeno in filmsko ozadje česa drugega niti ne pričakujemo.

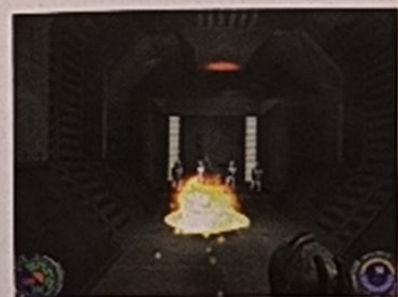
Igor Unuk

Kaj je novega?

Najbolj očitna zadeva so stopnje. Te so (zadržano rečeno) gromozanske, odprte in kažejo na najboljšo uporabo pogona *QIII* do sedaj. Kar je *Serious Sam* le nakazal, so Raven briljantno dovršili. Za filmske scene in primerjave ne bo potrebno brskati po spominu, saj jih boste tukaj podoživeli. V živo! In to z nasprotniki, kakršnih še nismo srečali. Najprej: dobesedno na kupe jih bo. Vsi z revolucionarno umetno inteligenco in čudovito, življenjsko animacijo zavoljo že znane Ravenove tehnologije Ghoul. Smetana igre bodo vsekakor boji s svetlobnimi meči, kjer boste s soborci ob strani in Jedi močmi v vas izvajali takšne norosti, kot je hoja po stenah ali salte preko nasprotnikov. Ob vsej



Nikoli ne veste, na koga boste naleteli v opustošenih predorih



Rok trajanja Stormtrooperjev je kratek v bližini Jedijskega.



→ Raven software sta leta 1990 ustanovila brata Brian in Steve Raffen. Že kot majhno podjetje so postavili bazo v Madison, Wisconsin ter se v naslednjih letih uspešno širili in razvijali. Imena njihovih zgodnjih del se danes izgovarjajo s spoštovanjem in to igram kot so *Hexen 1 in 2*, *Heretic 2*, *Soldier of Fortune*, *Star Trek: Voyager Elite Force*, tudi pritiče. Raven trenutno razvijajo tudi zelo pričakovano *Soldier of Fortune 2: Double Helix* bližnji prihodnosti pa bodo za nas sestavili tudi *Quake IV*.

Založnik: Activision/LucasArts
www.lucasarts.com

VEČIGRALSKA MAGIJA



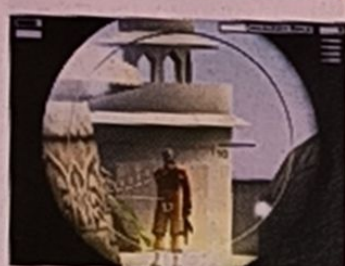
"Večigralsvo bo v *Jedi Outcast* prisotno veliko bolj kot pri izvirniku," pravi Kenn Hoekstra. To je ob pogonu *QIII* pričakovano in zaželeno. Tipi iger se zgledujejo po že preverjenih načinih Free for All, Capture the Flag in Teamplay, novi način igre pa so poimenovali "Holocron mode". Medtem ko boste pri ostalih načinih igre na začetku porazdelili točke med izbrane Sile, pa je tukaj vsaka Sila bodisi posameznik, predmet, ki se lahko vzame ali holocron. Če prvi dobite npr. Force jump holocron, potem ga posedujete le vi. Seveda dokler vas ne ubijejo in vam ga vzamejo.

➤ **DATUM IZIDA APRIL 2002**

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Je plešast in nekdo mu je na glavo vtetoviral črtno kodo. Tudi vi bi bili morilsko jezni, kajne?

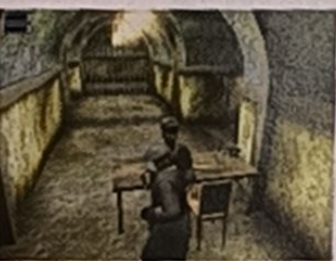
>>NOVI TRIKI



01 Hitman 2 nima le obveznega ostrištrskega pogleda, temveč lahko prekopate tudi v prvoosebno perspektivo. Menimo, da bo večina ljudi vzela pogled iz Max Payna, pa vendar imajo zagrizeni streli možnost izbire.



02 Igralci radi snemamo položaj med stopnjo in ker to v predhodniku ni bilo mogoče, so igralci ponoreli. Tokrat lahko položaj shranite kjer koli.



03 Več igralcev? Razvijalci sicer raziskujejo različne možnosti, a glavna stvar v Hitman 2 je način za enega igralca. Frolich pravi, da končna različica igre ne bo imela načina za več igralcev.

»Kompleksnost umetne inteligence bo igralcu vsakič ponudila drugačno izkušnjo.«

THOR FROLICH

Vsako mesto ima osebnost. Njegova osebnost odseva iz vsakega prebivalca in nikjer to ne drži bolj kot v Kopenuhnu. V tem mestu deluje le en razvijalec iger za PC, a klasične ulice polne grandioznosti so bile nedvomno dobra inspiracija za Hitmana.

Oba naslova sta ambiciozna, kot vzvišena arhitektura mesta. Dajeta občutek odprtosti, vendar sta po drugi strani tiho klavstrofobična. Sta civilizirana in inteligentna, vendar prikrižna divjaški podtok. Vsaj tak občutek dobi človek ko po grlu zlije precejšnji Carlsberg, potem ko je videl, kako je moštvo IO zadavilo kuharja.

»Žica bo del klasičnega inventarja v Hitman 2,« razlaga navdušeni Thor Frolich. Njegova vizitka ga opisuje kot nindžo, vendar hitro postane jasno da je oblikovalec stopenj. »Vedno jo boste imeli s seboj. Delamo tudi na fiziki teles – saj veste, ko nekoga ubijete in truplo pade po stopnicah, bodo padali v skladu s podlago.« Khm, fantje, ste kdaj razmišljali o strokovni pomoči?

Ubijalski instinkt

Hitman 2: Silent Assassin je nadaljevanje predhodnika, kar je menda očrtno. Igra se začne v sicilijanskem samostanu, kjer poskušate pozabiti svojo preteklost, nato pa vas odkrije ruski zločinski baron. Alkoholiziran hudič ugrabi vašega prijatelja duhovnika in vas prisili, da se vrnete v stare vode. A ko se vrnete v Agencijo, odkrijete, da ste sami tarča.

Frolich zagotavlja, da so dvojko izdelali potem, ko so pazljivo preučili pritožbe igralcev. »Ljubitelji so veliko prispevali k izboljšavi trenutnega oblikovanja, saj smo od njih dobili veliko konstruktivnih pripomb glede Codename 47. In veliko teh stvari smo implementirali v nadaljevanje.« Tako je sedaj neagresivne akcije veliko lažje izvesti in vpliv Deus Ex je očiten. Če želite odpreti vrata, povlecite objekt ali stopiti do njega, se prikaže nitni križ. En sam pritisk na gumb opravi privzeto akcijo in sedaj ni več potrebe po nerodnem izbiranju kazalca. Frolich razlaga: »Vmesnik in nadzorni sistem sta povečini predelana, v kar nas je prisilila tudi preprostost uporabe na konzolah.« Dodelali so tudi pogosto nejasne cilje, vendar se zdi da še vedno hodijo po tanki črti. Sicer razvijalci nočejo linearnosti v slogu Max Payna, pa vendar popolne odprtosti tudi ne bo.



V Maleziji morate vdreti v neko poslopje in kmalu vam je vse nekako znano. Hitman 2 imitira Maxa Payna, ki imitira Matrix?

Umor na več načinov

Frolich trdi, da »bosta na voljo dva načina za končanje stopnje. Največji izziv je bil ohraniti skripte odprte in hkrati pod nadzorom. Odprtost zahteva več poti do enakega cilja, kompleksnost umetne inteligence pa bo igralcu vsakič znova ponudila drugačno izkušnjo. Naš cilj je bil čim manjše načrtovanje vnaprej.«

Tokrat se igralec ne bo znašel pred prevelikim obiljem. »Razlage misij smo poenostavili, saj so se igralci prevečkrat izgubili. Med napredovanjem po stopnjah boste vse dodatne napotke od Agencije prejeli preko radija. Na začetku stopnje tako veste le to, da boste morali nekoga pospraviti, med misijo pa izveste, da se je stanje spremenilo in da boste to morali

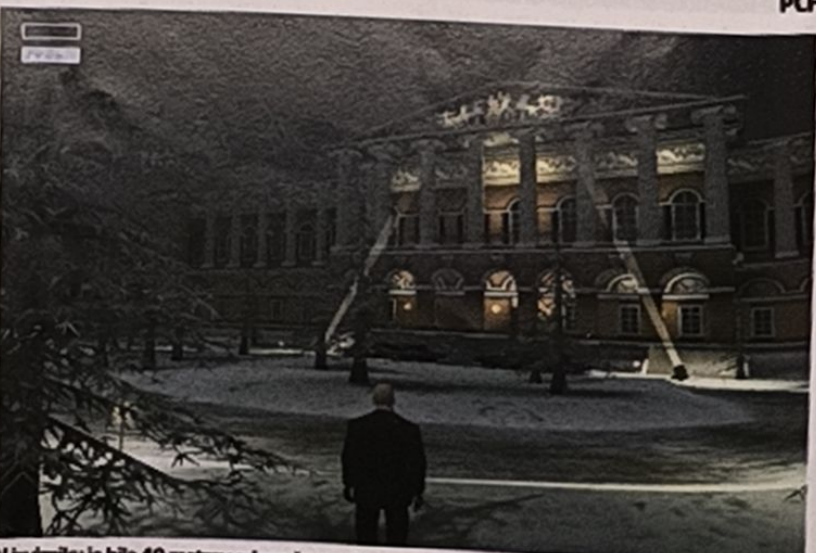
storiti prikrito, saj je tip obkrožen s kopico stražarjev.«

Grozovit pogon

IO-jev sistem za »inteligentne igre« Glacier, so razvijali kar 8 let, čeprav so ga popolnoma prenovili in optimizirali za najnovejšo generacijo grafičnih kartic. Tako se lahko pohvali s prepričljivim senčenjem, realnočasovnimi ogledali, do poligona natančnim zaznavanjem trkov in življenjem animacije.

Kroglice lahko prebijajo več oken in vrat in letijo preko ceste ter se zarijejo v zgradbo na drugi strani. A to še ni vse, kot razlaga Frolich: »V igro smo vključili orodjarno za vsa orožja, strelski poligon in lutko, na kateri vadite davljenje.« V samostanu? Bojte se ljudi iz Kopenuhna.

PCF



V izvirniku je bila 40 metrov od vas že megla, a sedaj vidno polje znaša 300 metrov od kamere.

➤ **DATUM IZIDA MAREC 2002** **MEDIEVAL: TOTAL WAR**

Lahko po *Shogunu* postane taktično bojevanje sploh še boljše? Prekleta, da res!

Za kaj gre?

Najboljša realnočasovna strategija zadnjih nekaj let bo kmalu dobila naslednika. Tako je, japonski samuraji in nindže, mongolski konjeniki ter lokostrelci, bodo kmalu postali zastareli in neprivlačni ... težke besede, vem, ne morem pa, da ne bi vsem ljubiteljem serije *Total War* izdal te krute resnice. Po širnih planjavah Evrope bodo pridrevili vitezi križarji, težka konjenica in turški osvajači. *Total War* postaja srednjeveški!

Medieval je igra, v kateri gradite svoj imperij in se bojujete v veličastnih realnočasovnih bitkah. Časovno obdobje, ki ga bodo avtorji predstavili se razteza čez cela štiri stoletja, tja od prve križarske vojne leta 1095 pa vse do padca Konstantinopla leta 1453. Čeprav *Shogunu* ni bilo mogoče očitati veliko napak, pa *Medieval* doda igralnemu sistemu novo globino, privlačnost, strategijo in tudi igralnost.

V igri se bo lahko spopadalo po deset tisoč enot na več kot sto različnih bojnih lokacijah – od pašnikov do puščav. Obleganje gradov bo tokrat postalo pravo obleganje, kjer boste morali najprej razbiti obrambo braniteljev s pomočjo topov, balist ali drugih orožij, ki so služila obleganju v tistih časih.

Kaj je novega?

Dvanajst različnih vpletenih strani v igri bi moralo zadostovati za precejšen faktor ponovljivosti, razen če vas katera izmed njih že biološko odvrča. Različni bodo tudi slogi igranja, ki se bodo razlikovali glede na to, s katerim narodom boste skušali podjarmiti znani svet. Ker Angleži, Nemci ali Turki niso uporabljali povsem enake taktike in enot, bo zanimivo videti veliko različnih bojnih kombinacij.

Če to ni dovolj, pa se zavihtite v sedlo kot eden izmed številnih junakov tistega časa. Rihard Levjesrčni, Barbarosa ali Ivana Orleanska (menda je bila devica) se bodo spopadali v velikih zgodovinskih bitkah in zgodovinskih kampanjah, kot so stoletna vojna, križarske vojne ali celo mongolska invazija.

V igri bodo vaše vojskovodje in generali pridobivali izkušnje, skupaj z vladarji in njihovimi prestolonasledniki pa bodo stalno izboljševali tudi druge lastnosti, med katerimi je vsekakor zanimiva lastnost kreposti ali čednosti.



Epsko bojevanje. Kmalu na vaših trdih diskih.

Čez sto različnih bojnih enot bi vas moralo dokončno prepričati, da razvijalci mislijo resno. Medtem, ko lahko Angleži trenirajo svoje lokostrelce z velikimi loki, lahko Turki uporabljajo janičarje, ki jih novačijo iz krščansko usmerjenih narodov. Nemci bodo sive lase povzročali obojim, ko bodo na bojišče pridrevili njihovi oklepljeni vitezi. Vsaka enota predstavlja poveljniku nov taktični izziv ali priložnost. K temu bo pripomogel tudi razgiban teren, poln jezer, rek, gozdov, gor ali planjav, kar bo dalo občutek, da se dejansko bojujete na tistem koncu Evrope, kjer se s svojo mogočno armado nahajate.

Za kulisami

V igri se pojavita tudi novosti trgovanja in pomorskih bitk. Grajenje galej, karavel in ostalega ladjevja opremljenega s topovi, katapult ali grškim ognjem bo nadvse pomembno, če boste hoteli ohraniti nadzor nad morji. S tem dobite tudi oblast nad vsemi, ki hočejo trgovati po morskimi poteh, saj sedaj vi odločate o tem, kdo bo trgoval in kdo ne. Če pa vam popolne oblasti le ne uspe ohraniti, vam še vedno ostane možnost piratstva.

Frakcije v igri ne bodo samo tiste glavne, ki so vam dane na izbiro. Veliko bo manjših narodov, neodvisnih kneževin in vseh sort upornikov. Kmetje, ki se puntajo, heretiki in neusmiljeni roparji vam bodo dali vedeti, da morate poleg vseh vojn kdaj pa kdaj pomisliti tudi na njih. Nekatere boste šolali z uporabo sile,

druge drugače. Veliko vlogo bo igrala tudi tokrat cerkev in negovanje religije, saj boste na tak način lažje vzpostavljali kontrolo nad kraljestvom.

Če bi rekli, da bo *Medieval: Total War* samo nadgradnja *Shoguna*, bi precej podcenjevali ves potencial, ki se skriva za eno bolj pričakovanih iger letošnjega leta. Uspeh ji je torej že zagotovljen, mi pa bomo kot vedno raje počakali, da vidimo, kako ji bo uspelo.

Tomaž Kotnik

»Zavihtite se v sedlo kot eden junakov tistega časa.«



Vmesnik se od tistega v *Shogunu* ne bo pretirano razlikoval.

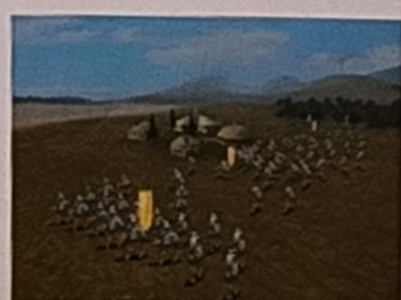
Creative Assembly



➔ Creative Assembly so fantje, ki so nam po dolgih letih čakanja na spodobno strategijo iz časov fevdalne Japonske prinesli na pladnju mojstrovino imenovano *Shogun: Total War* in dodatek *Mongol Invasion*. Podjetje, ustanovljeno leta 1987 s strani programerja Tima Ansellja se dejansko lahko pohvali z dejstvom, da izdeluje igre, ki so pripomogle k razvoju žanra v tako tehnološkem, kot tudi v igralnem smislu. Skozi svojo zgodovino se lahko pohvalijo tako s kvaliteto kot uspešnostjo in poudarjajo, da je prišel čas, ko bodo majhna, uspešna in sposobna razvojna podjetja prevzela pobudo v industriji in jo gnala naprej. Če za tabo stoji veliko ime, kot je založnik izvirnika Electronic Arts ali nadaljevanja Activision, je pa še toliko lažje, kajne gospodje?



Za zavzetje gradu bo le-tega nemalokrat potrebno porušiti. Vsaj obzidje.



Arabski bodo imeli svoja prevozna sredstva.

▶ DATUM IZIDA MAREC 2002 VIRTUA TENNIS

Levo, desno, levo, desno, levo, desno ... avt ... 15:0.

Za kaj gre?

Kakšne barve magija nas sili k buljerju v dva prepotena homo sapiensa, ki dve uri zapored nabijata majhno zeleno žogico iz ene strani na drugo? Morda velike vsote denarja, ki jih pobere zmagovalci? Mini krila ženskih predstavnic? Kdo bi vedel. Je pa to vsekakor čuden fenomen. Po čudnosti skorajda primerljiv z dejstvom, da v vseh letih obstoja PC-jev nismo uzrli niti ene resnično dobre simulacije tega športa. Do sedaj. *Virtua Tennis* bo to namreč popravil.

Kaj je novega?

Beta različica, ki smo jo igrali, je potrebovala približno pol ure, da nas je v to prepričala. Še približno 29 minut manj smo potrebovali, da smo pogruntali vse tipke, ki jih je za vrtenje loparja potrebno obvladati. In izza tega vogala sveti ves čar *Virtua Tenisa*. Gre za skrajno preprosto simulacijo tenisa, ki jo boste dojele takoj, resnični mojstri pa postali šele po mnogih preigranih igrah. Vsekakor lastnost, ki je skupna vsem vrhunskim športnim simulacijam.

Druge svetle točke vključujejo prava imena igralcev, vrhunsko animacijo, natančen nadzor in nepremagljiv občutek, da ste v središču televizijskega prenosa, kar je posledica številnih vmesnih sekvenc. Edino, kar nas zaenkrat malenkost skrbi, je pomanjkanje kakšnih bolj resnih načinov igranja. Resda imate na razpolago kar nekaj pravih turnirjev, bi bilo pa še lepše, če bi

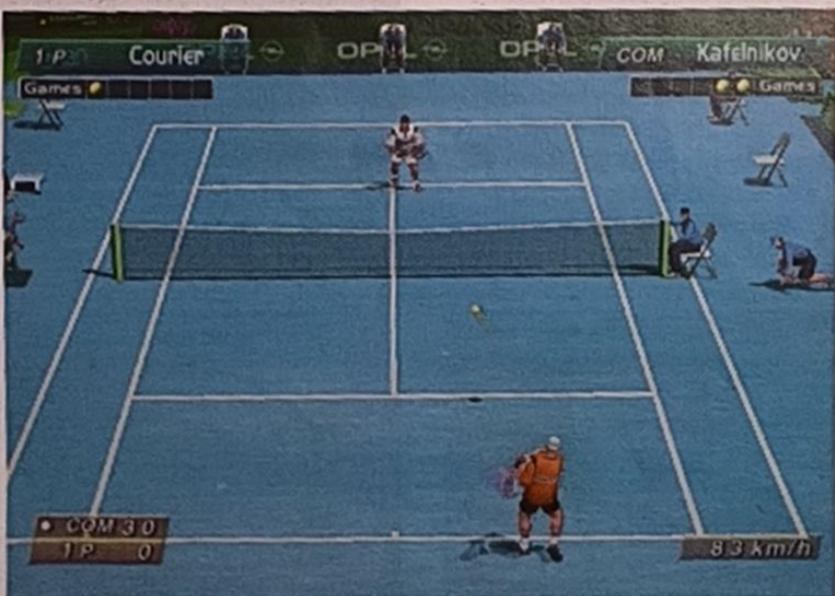


Igra vsebuje resnične igralce in vsak med njimi se bo ponašal s prepoznavnimi udarci.

bilo vse skupaj povezano v kariero. Če me spomin ne vara, je nek zametek te ideje vseboval že prastari *Great Courts 2*. Bo pa zato igranje dveh nasprotnikov iz mesa in krvi prava poslastica. Pri Segi se celo hvalijo, da bodo posebej za PC različico vgradili igranje preko lokalnega omrežja. Ja, saj vem, da se tenis vedno igra preko mreže, ampak tu imam v mislih predvsem takšno računalniško, spletno s pomočjo kablov.

Virtua Tennis je imel na prekmalu poginuli Segini konzoli Dreamcast status veleuspešnice. Kjerkoli se je pojavil, se je raja klanjala njegovi nori igralnosti, kritiki pa so mu praktično brez izjeme lepili ocene nad 90 %. Tudi v igralnih salonih se mu ne godi nič slabše. A sedaj se je znašel pred najzahtevnejšim testom – vstopom v neusmiljeno areno PC-jev. Lahko dominira tudi tu in zadovolji izbirčen okus igralcev na sivih škatlah, po možnosti še brez igralnega ploščka? Sodeč po vsem, kar smo imeli priložnost videti doslej, v to niti malo ne dvomimo.

Aljoša Hancman



Kakovostna simulacija tenisa na PC-ju je nekaj, na kar čakamo že dolga leta. Držimo pesti, da jo bomo naslednji mesec tudi dobili.

▶ DATUM IZIDA BOŽIČ 2002 TOMB RAIDER THE NEXT GENERATION

Ja, ja, Lara Croft se vrača.

Za kaj gre?

Se še spomnite Lare Croft? Tiste, očem prijetno oblikovane punčare, ki je storila smrt v petem delu svojih računalniških pustolovčin? Seveda se. Pa niste samo vi tisti, ki vam je Lara ves ta čas plesala po glavi – na njeno serijo *Tomb Raider* niso pozabili niti pri Core Design. Kako tudi bi, ko pa se zaradi nje vsi zaposleni vozijo z dragimi športnimi avtomobili in si brišejo zadnjico s petslojnim toaletnim papirjem.

Lara Croft je torej živa. Da njena obuditev od mrtvih ne bi zvenela za lase privlečeno, so se avtorji odločili najeti profesionalnega scenarista. Očitno je šlo za dobro naložbo, saj jim dečko ni spisal samo zadovoljivega začetka novih pustolovčin, ampak jim je menda sestavil dovolj dolgo zgodbo, da bo pokrila pet novih nadaljevanj serije *Tomb Raider*.

Kaj je novega?

Če sploh je kaj novega, sprašujete? Tokrat je na srečo odgovor odločen da. Prva je resnično dodelan grafični pogon, pri katerem končno ne bo šlo več za reciklažo pogona prvega dela. Slike, ki krožijo med navdušenci (Eidos igre v času zaključka redakcije še ni uradno napovedal, predvidevamo da bo tudi naslov malce bolj posrečen), je sicer proizvedel Playstation 2, vendar verjamem, da bodo tudi naši pljuvalci barv zmogli takšno količino podrobnosti in tako lepo zaobljene ... (pisec zardi) ... ličnice glavne junakinje.

Druga novost bo absolutna nelinearnost. Avtorji trdijo, da boste ob prvem igranju uzrli komaj kakšnih 60 % igre. Standardne Larine norčije boste najprej uganjali v Parizu, tam po Louvru iskali dragocene slike, okoli katerih se vrtila zgodba in se nato obrnili proti Pragi. Tu boste naleteli na tretjo, najbolj revolucionarno novost. Gospodično Croft boste namreč dali na stranski tir in prevzeli nadzor nad Curtisom Trentom. Ki je, uganili ste, moški. Kaj posebno razburljivega se o njegovih lastnostih še ne ve, zato pa pri Core Designu razmišljajo tudi o možnosti kooperativnega igranja z obema junakoma hkrati. Sliši



V času ko to berete, je Eidos igra najverjetneje uradno napovedal in v tem primeru najdete nove posnetke na naši spletni strani.



Pariz? Praga? Los Angeles? Maribor? Ta balkon smo že neke videli.



Tretjeosebni pogled ostaja. Core se zaveda, da bi z igranjem iz prve osebe igralce prikrajšal prenekatero užitek. Km.

se skrajno zanimivo.

Odsotnost Lare Croft v svetu tretjeosebni akcijskih iger je najbolj izkoristil gospod Max Payne in v počasnem posnetku, a izredno prepričljivo zavzel njen prestol. Dekle mu seveda ne bo ostalo dolžno. Kdaj lahko pričakujemo njen protitudarec, bo založnik Eidos naznanil v kratkem. Aljoša Hancman

➤ DATUM IZIDA POMLAD 2002 CHINA

Impressions se vračajo. Na zmaju!

Za kaj gre?

Ognjemeti, veliki zidovi in nuncaku. Verjetno najpogostejše asociacije ob omenbi starodavne Kitajske. Malce se spomnimo tudi smešnih pokival in mitoloških zgodbic o opicah. Seveda poznamo tudi zmajev ples in borilne veščine. Ne pozabimo na cirkus, gledališče in Konfucija. Hmm, dejansko vemo o starodavni Kitajski veliko več, kot smo pripravljeni priznati. Kar je razlog, da smo povprašali Jona Payna iz Impressions Games, ali misli, da bo naslednja generacija "simulacije gradnje mest" zavoljo eksotike manj dostopna za nas zahodnjake. Mislim, da smo bili na prastari Rim, Egipt in Grčijo že malce kulturno pripravljeni, preden so nas zadeli Caesar, Pharaoh in Zeus. Jon nas je omalovažujoče pogledal in naredil kisel profesorjski obraz. "Kitajska kultura je bila zelo znana v zahodnem svetu. Stvari kot so kitajski zodiak, Veliki zid in kitajska arhitektura so v svetu zelo znane in prepoznavne," nas je poučil. "Dodajte k temu še dejstvo, da gre za relativno neraziskano območje v svetu računalniških iger..." OK, nam je jasno.

Kaj je novega?

Grafičen skok od Zeusa do China – naslov je zaenkrat le začasen – ni tako dramatičen, kot bi želeli videti. Tukaj ni kamere, ki bi zasledovala vaše podaničke (kot v Startopia, na primer), niti dramatičnih 3D modelov. Vendar pa premore igra več globljih in prikritih stvari, ki naredijo vaše mesto bolj živo. Najbolj zanimiva novost je možnost večigralske – kljub temu pa ne omenjajo nadgrad-



Dobrodošli v Mingovo fantazijo. Ee, dinastijo, Mingovo dinastijo.

nje odličnega diplomatskega modela, ki ga je vpeljal Zeus. In bogovi se več ne sprehajajo po zemlji. "Struktura je podobna Pharaohu," razlaga Payne. "Seveda je v igri veliko mitologije, vendar ne toliko kot pri Zeusu."

Za kulisami

Podobnost s Pharaoh je vidna tudi v načinu štetja časa, ki je sedaj popolnoma fragmentiran. Igra je razdeljena na zgodovinska obdobja, vsako obdobje pa vpelje nove ideje in materiale. Tako npr. začnete s taljenjem bakra in kosira, kar vam omogoči izdelavo orožja iz bronu. Šele z iznajdbo železa pa lahko vaši kovači izdelujejo zares mogočna jeklena orožja. Postavljanje zgradb in upravljanje z mestnim svetom bo ljubiteljem gradnje mest zelo znano, pa tudi novinci ne bodo imeli preveč težav. Kot smo od serije že bili vajeni, bodo vaša dejanja podprta z ogromno zgodovinsko bazo podatkov, igra pa ponuja tudi avtentične arhitekturne izlive – čeprav so na tej stopnji razvoja igre bolj varovana skrivnost, kot vsebina Prepovedane palače. PCF



Le za vaše oči. Posebno poročilo PC Formata iz prepovedanega mesta.

➤ DATUM IZIDA JESEN 2002 WORLD SPORTS CARS

Še ena dirkalna simulacija? Berite naprej, ta bi znala biti nekaj posebnega.

Za kaj gre?

Če bi radi dirkali z nekaterimi izmed najhitrejših športnih avtomobilčkov, ki so danes na voljo adrenalinskim uživačem imenovanim dirkači, naj omenim, da ste blizu, dokaj blizu... Vsaj tisti, ki vas prvoosebni pogled na prihajajoč izstrelek iz metalca raket ne gane preveč, adrenalinske vožnje v kovinskih krstah pa ne užijete nikoli dovolj.

World Sports Cars je igra, ki je presenetila že na E3, s svojo podobo in realizmom pa še danes noče in noče popustiti. Ob obilici novih podatkov na spletu, je moje malenkostno vohljanje pritegnilo predvsem stalno poudarjanje realističnega fizikalnega modela, nastavljanje vsega, kar je v avtu mogoče nastaviti in seveda testiranje le-tega na primernih progah. Ker smo bili takšnih podrobnosti doslej vajeni le v kakšnih simulacijah formule, bo to dobrodošla sprememba, vsi mehaniki pa bodo lahko uživali ob izboljševanju svojih rezultatov po posredovanju v garaži. Interaktivno komuniciranje z vozili vam bo omogočilo, da pogledate celo podvozje in izpušne sisteme, česar doma ponavadi ne počnete.

Kaj je novega?

Med igranjem bo na vas vplival cel kup dejavnikov, ki vam bodo oteževali vožnjo. Vas je že kdaj v resničnem življenju vrtelo po cesti? Mene je – zaradi dežja. Vas je zaneslo pri preveliki hitrosti na drugi pas, cestišča in ste komaj zvožili ovinek? Mene je – pesek pač. Ste zapeljali v roj čebel in ostali brez vidnega polja? No, še sreča, da je bil čebeljak prazen, hah, Aljoša?



Avtorji nam niso dovolili vzeti fotografskega aparata v kabino, zato smo se morali zadovoljiti s fotografijami ob stezi.

Pripravite se na žužke, ki se lepijo na vetrobransko steklo in vam ovirajo pogled, kadar uporabljate perspektivo z voznikovega sedeža. Na obnašanje vašega avtomobila bodo vplivali tudi olje, prah, sledovi gum na cestišču, vsaka prehuda napaka pa bo lahko kaznovana z izgubo katerega izmed delov dirkalnika.

Če izgubite kolesa, ne bodite predrzni in zapeljite nekam v travo. Mehanske okvare dirkalnika (pokvarjen menjalnik, blokirani zavorni diski ipd.) pa bodo dirkalno izkušnjo le še polepšali. Seveda.

Za kulisami

WSC je torej ena izmed iger, ki jih nestršno pričakujemo. Dirkanje z več kot dvajsetimi športnimi avtomobili na razburljivih progah in s poudarkom na podrobnostih, ki naredijo vožnjo zanimivo. Pošteno. Dodajte temu večigralsko podporo, vrhunsko umetno inteligenco ter interaktivne postanke v boksih ter se zavedajte dejstva, da boste slej ko prej postali računalniški odvisnež. PCF



Ne samo, da izgleda prelesto, tudi igrala bi se naj lepo.

➤ **DATUM IZIDA MAJ 2002**

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Če igra vsebuje sekire, magijo in brade, potem ne more biti kaj drugega kot ...



➔ Za razvijalca, ki je bil ustanovljen že daljnega leta 1986, nam fantje Bethesda (izgovorite hitro petkrat zapored, če zmorete) niso ravno postregli z obilico uspešnic. V njihov repertoar sodijo čudne igre v slogu prvo-osebne strelske serije *Terminator*, simulacije hokeja *Wayne Gretzky Hockey* in solidne FRP nadaljevanke *Elder Scrolls*, o kateri sem nekaj povedal že v glavnem besedilu. No, ravno kar me je z leve sunil Boštjan in mi zabičal, da naj nikar ne pozabim na njihov prvenec *Gridiron*, ki je bil na Amigi deležen kar nekaj pohval.

www.bethsoft.com

MOJA PUSTOLOVŠČINA



Zaščitni znak novega vala iger FRP bodo očito programi za izdelovanje lastnih pustolovščin. Tako kot *Neverwinter Nights* in *Dungeon Siege*, bo tudi *Morrowind* zapakiran skupaj z mogočnim urejevalnikom. Ta ne bo dovoljeval zgolj igranja z že obstoječim zemljevidom, ampak bo mogoče z njim početi še cel kup drugih stvari. Dodajanje čisto novih področij, na primer, ali pa spreminjanje lastnosti celim rasam. A ne nameravam si sedaj izpahiti glasnik z gobezdanjem o tem, kako silovito krasna stvar je *Elder Scrolls Construction Set* – o njegovi moči najbolje priča dejstvo, da je z njim v bistvu ustvarjena celotna igra.

Zakaj gre?

Čeprav nas od izida tega igranja domišljjskih vlog loči komaj kakšen mesec ali dva, o njem še ni bilo veliko povedanega. Razloga za to nemarnost sta dva: prvič, serija *Elder Scrolls* po popularnosti kakšni *Ultima* ne seže niti do nohta na mezincu leve noge, in drugič, ime Bethesda Softworks še zdaleč ne zadoni tako silno in vabljivo, kot denimo ime BioWare. A vse to se lahko kmalu spremeni, saj je *Morrowind* na prvi otip pokazal dovolj mišic, da ga je treba jemati resno.

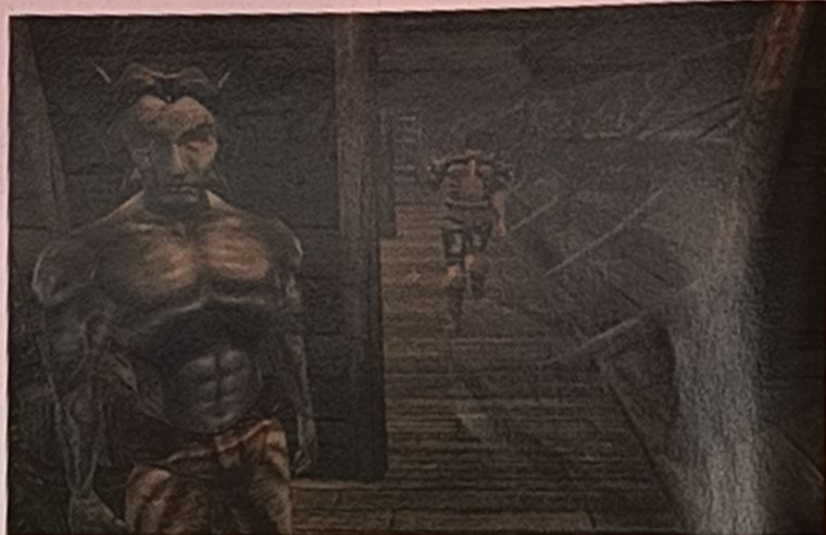
Zgodba se začne, ko vas z ladjo kot zapornika pripeljejo na otok imenovan Vvardenfell, ki spada pod provinco Morrowind. V zameno za svobodo vam oblasti naložijo nekaj "preprostih nalogic". Tu pa začne igra kazati svoje prve zmagovalne poteze. Čisto od vas je namreč odvisno, ali se boste teh nalog sploh lotili ali pa boste odpravili po svoje in počeli tisto, kar vas je volja. *Elder Scrolls III* sicer ne bo imel možnosti igranja preko interneta, kakor velik del modernih iger FRP, zato pa se lahko pohvali s popolno nelinearnostjo.

Kaj je novega?

Eden izmed znakov nelinearnosti se pokaže že na samem začetku, ko morate izbrati raso, kateri pripadate in svoje lastnosti. Pri količini raznih števil je *Morrowind* precej bližje klasičnim pripadnikom zvrsti, saj si morate poleg standardnih fitt, kakršne so moč, vzdržljivost in hitrost, določiti tudi nekaj sposobnosti. Lahko ste mojster vrtenja meča, se specializirate za žeparjenje ali pa si dvignete nadarjenost za alkimijo, s čimer dobite možnost mešanja lastnih napitkov in izdelovanja lastnih čarovnij.



Količina in raznovrstnost opreme, ki si jo lahko oprtate, je resnično osupljiva.



Vaša odisejda se začne na tej barki, ko ste še obkajen ujetnik. A to se bo še spremenilo.

Tudi izbira med približno desetimi rasami ni nepomembna. Pa ne le zaradi posebnih sposobnosti, ki jih ima vsaka, ampak tudi zaradi določenih rasnih nestrnosti. Nekatera ljudstva gojijo stare zamere, česar se je dobro zavedati. Še posebej, ko se sami sprehajate po temačnih ulicah. Če ste besedico "sami" v prejšnjem stavku preveč na hitro prebavili, si jo oglejte še enkrat. Želi vam namreč sporočiti žalostno vest, da v *Morrowindu* ne boste mogli sestaviti družbe. Podobno kot v odličnem *Gothicu*, se vam bo tu in tam sicer pridružil kakšen lik, a bo služil v glavnem kot vodič. Ko se bo nad vas zgrnila senca 2000 ton težkega steklega zmaja, boste morali z njim obračunati z lastnimi rokami. In z orožjem, katerega se boste z njimi oklepali, seveda. Vsak kos nabrušenega železa vam bo dovoljeval najmanj tri vrste zamahov, podkrepili pa jih boste lahko tudi s kakšno izmed številnih čarovnij. Med bojem in raziskovanjem boste na dogajanje lahko gledali iz prve ali tretje osebe.

Za kulisami

Tretji del serije *Elder Scrolls* igralca ne bo skušal vreči s stola s spektakularnimi novostmi. Ne, namesto tega se igra trdno drži ustaljenih timic zvrsti ter navdušuje z obširnostjo in dodelanostjo starih idej. Grafika je tako ena najlepših, kar smo jih imeli priložnost videti v "eferpejkih". S poligoni se pri izdelovanju modelov resnično ni varčevalo, slog gradnje se

razlikuje od mesta do mesta, vremenski učinki pa so tako ali tako zgodba zase. V zenice takoj padejo tudi izjemne sence, ki jih vlečejo liki za seboj – ko boste zaprepadeno ugledali, kako prekrasno se zlomijo preko stopnic ali kako veselo plešejo ob plamenu sveče, se vam bodo preprosto morale orositi oči.

Sama provinca *Morrowind* je ogromna. Sestavlja jo okoli 30 mest in vasic, poleg tega pa boste že po raziskovanju lahko potešili tudi v številnih votlinah, da o gigantskem vulkanu sredi pokrajine niti ne govorim. In ne mislite, da je prostor vmes prazen ali pust. Gorovja, gozdovi, močvirja in še kaj vam bo preganjalo dolgačas na izletu z enega konca zemljevida na drugega. Pod ta "še kaj" seveda spada nezanemarljiva količina bolj ali manj nevarnih pošasti ter na stotine vedno za pogovor pripravljenih računalniško vodenih likov.

Beta različica, ki smo jo dobili v tresoče se tace, je bila že skoraj končana. Stvar, na kateri upam, da razvijalci v tem času delajo s polno paro, je odstranjevanje hroščev. Zalega zoprna povzroča najmanj eno sesutje na pol ure, tu in tam pa je napredovanje zaradi čudnih napak praktično nemogoče. Trdno stiskam pesti, da *Morrowind* ne bo šel po poti *Daggerfalla*, drugega dela serije, ki so ga hrošči kar konkretno pogrizljali. Če bodo iztrebljevalci žuželk svoje delo opravili tako, kot je treba, zna biti *Elder Scrolls III: Morrowind* zelo prijetno presenečenje za ljubitelje zvrsti FRP.

Aljoša Hanoman

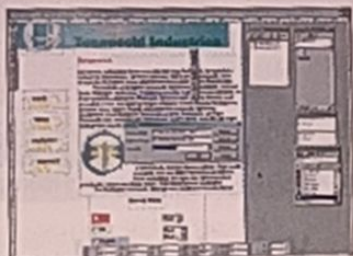
←install

Igre/Orodja/Dodatki **Vse za vaš PC**

NA TOKRATNIH DISKIH

Celotni programi, demonstracije iger in najbolj koristni pripomočki – vse to na našem CD-ju ali DVD-ju.

CELOTNI PROGRAMI



QUARK XPRESS 5.0 BETA

Koda za namestitev se vam bo avtomatično izpisala ob namestitvi.

COLOR PILOT IN PRINT PILOT

Navodila in kodi za namestitev dobite na disku.



XARA 3D 2.1

Svoj izvod registrirajte na naslovu:
<http://www.xara.com/x3d2offer.asp?p=future>

A CEHTML 4 PRO

Za neomejeno uporabo registrirajte svoj izvod na naslovu:
<http://partners.visicommedia.com/en/pcformat/ace4/>

POMEMBNO OBVESTILO DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Naši tehniki vztrajno poskušajo odkriti, zakaj prihaja do teh težav in upamo, da bo do izida naslednje številke problem Eliminiran. Za morebitna vprašanja nas pokličite na 02 330 330 0.

NAGRADNE IGRE

Zadenite dobrote!

→PANDA ANTIVIRUS TITANIUM

Zglašate se nad količino virusov v obtoku, sami pa ste še vedno brez zaščite? Nespametno, vendar boste zato toliko bolj veselili priložnosti, da z malce domiselnosti zadene kakovosten antivirusni program Panda Antivirus Titanium in skrbite o virusih prepustite drugim. Kaj morate storiti? Na naslov pisma@pcformatslo.net nam pošljite e-sporočilo, v katerem



nam razložite, kaj bi počel virus, katerega bi vi napisali. Najbolj zlobna, odklopljena ali humoristična ideja vam bo prisluzila Panda antivirusno zaščito. Igra se zaključuje 22. marca.

→NAJNOVEJŠE IGRE

Ne samo, da vam ponujamo možnost zaščiti se pred zalego virusov, temveč vam želimo podariti tudi tri izredno vroče igre ta hip. Medal of Honour, Star Wars: Starfighter in Comanche 4. Imamo vašo pozornost? Smo si kar mislili. Tokrat bo vse odvisno od sreče – pošljite nam e-mail na naslov pisma@pcformatslo.net in v njem navedite le, katero igro med temi bi želeli prejeti. Nato bomo s pomočjo našega



posebej strokovno ustvarjenega algoritma za naključno izbiro izžrebali tri, ki jih bo poštar v začetku aprila osrečil s paketom presenečenja. Pošto nam pošljite do 22. marca.

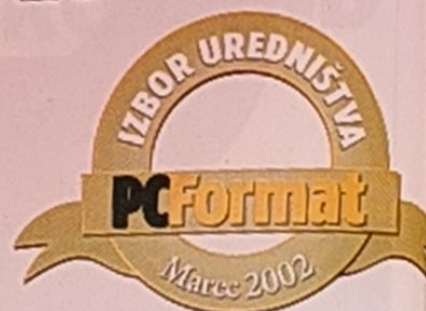
→DIPLOMA IGRIČARSKEGA ZNANJA

Če ste sodelovali v Diplomah igričarskega znanja in sedaj mrzlično iščete rezultate – brez panike. Dobitniki nagrad so objavljeni na naši spletni strani, www.pcformatslo.net, če se tam ne najdete, pa se lahko o svojih rezultatih pozanimajte po e-mailu info@pcformatslo.net ali pa pokličete na 02 330 330 0.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

EA www.mohaa.com

Šele marec, pa že igra leta? Morda pa res. Boštjan se je zares izkrcal v Normandiji.



Potrebuje: PII 450, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb

Želi: PIII 700, 256 Mb, 3D kartica z 32 Mb

Le malo iger je med igračarsko srenjo sprožilo toliko navdušenega pričakovanja, kot sta ga *Return to Castle Wolfenstein* in *Medal of Honor: Allied Assault* – morda le z izjemo *Duke Nukem Forever*. Je pač tako, da je trg prvoosebni strelskih iger najmočnejši (ogrožijo ga lahko le realnočasne strategije) in ta žanr je že po definiciji talilnica najnovejših dosežkov na področju grafične tehnologije in igralnosti. Ljudstvo je pač vedno lačno novih iger in razvijalci se seveda z veseljem trudijo potešiti nenasitno slo po novih igralnih izkušnjah, čeprav se le redki približajo idealu.

Sprva je imel *RTCW* neznansko prednost, saj gre na koncu koncev za dolgo pričakovano vrnitev dedka prvoosebni strelskih iger, pri katerem so svoje talente združili Gray Matter in mojstri id Software. *Medal of Honor* pa je s seboj prinašal dvome o uspešni predelavi konzolne serije precej taktičnih iger in čeprav smo bili ob pred-



Ko slišite ameriške vojake kričati »To je samomor!«, vam morala preprosto mora pasti.

stavitvenem filmu izkrcanja na obalah Normandije navdušeni, je kinematično vzdušje drugega *Wolfensteina* preseglo vsa pričakovanja in za trenutek zameglilo pogled na njegove hibe. Nedvomno bo imel *RTCW* velik vpliv na prihodnje prvoosebne strelske igre, vendar mora id v boju proti *Medal of Honor* priznati poraz, pa čeprav je bila bitka precej izenačena.

Vojna je pekel

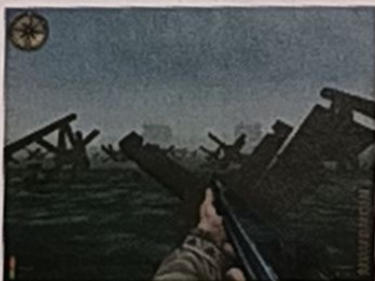
Medtem, ko so se id-jevci odločili vzeti drugo svetovno vojno le kot podlago za svoje eskapade s srhljivim okultizmom in nadnaravnimi silami (če je kdo pričakoval id-jevo igro brez zombijev, se je uštel), so razvijalci 2015 naredili natančno to, kar so obljubljali: vso grozovitost vojne so prinesli na naše računalnike. *MoH* je namreč najbolj

>> Pozabite na *Half-Life*, skriptiranje v *MoH* je vrhunsko in je temelj avtentičnega vzdušja.

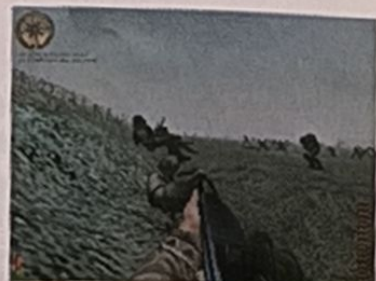
>> IZKRCANJE VOJAKA POWELLA



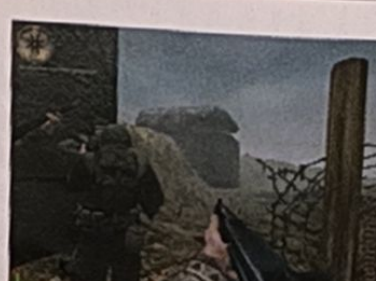
01 Na zlovesče črnem zaslonu se prikažejo besede: »6. junij 1944«. Prva stvar, ki jo zagledate potem, je notranost izkrcavalnega čolna in oddelek vaših tovarišev. Šumenje valov motijo le zvoki granat. Nato žvižg in vrata se spustijo – dobrodošli v žrelo pekla.



02 Kadar koli se znajdete na odprtem terenu, se zrak okoli vas zavrtinči od krogel in granat, zato pazljivo prodirajte od ene protitankovske ovire do druge. Ne pričakujte, da boste ušli brez praske, zato iščite tiste presnete bolničarje.



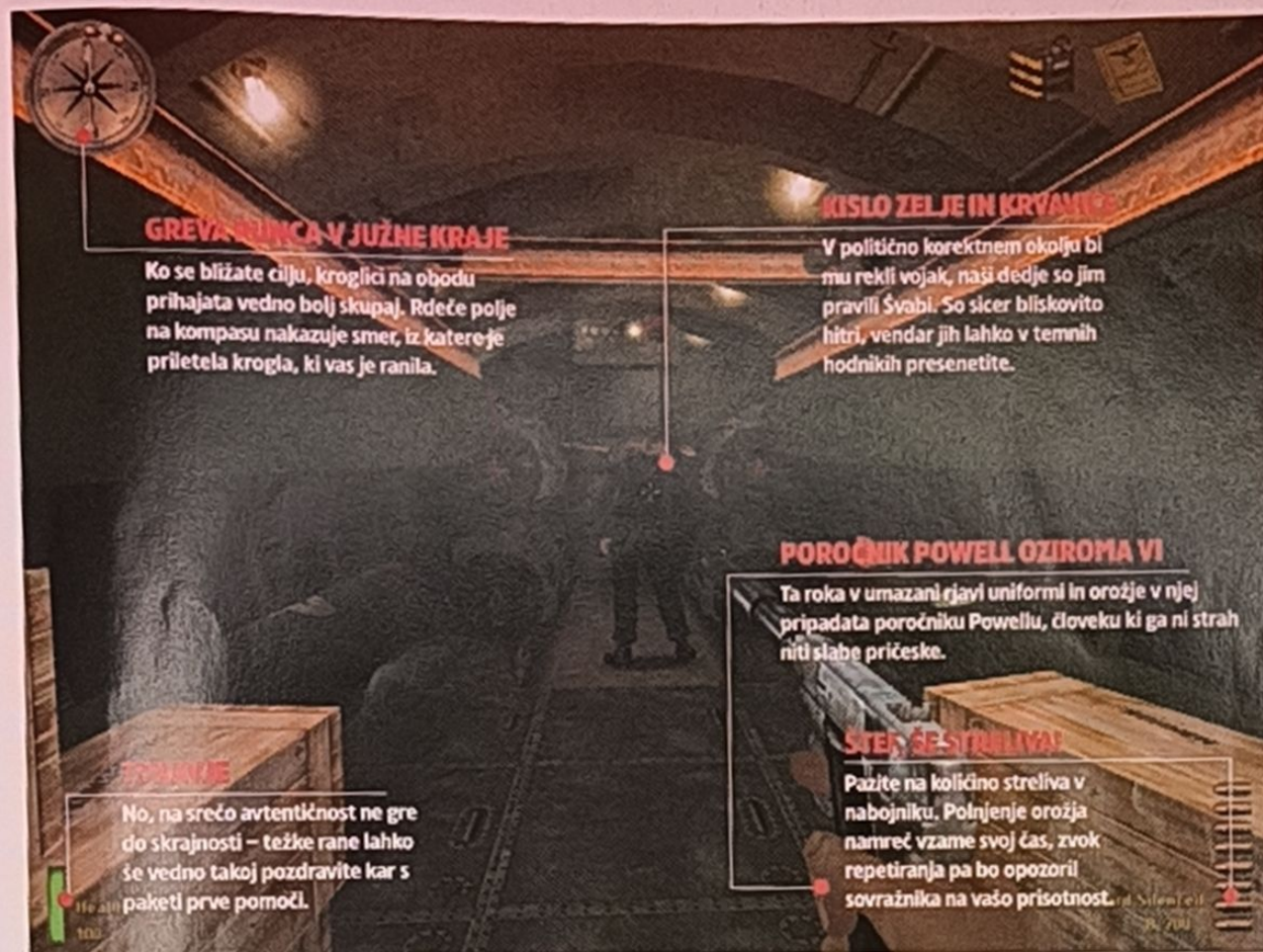
03 Takoj ko pridete do nasipa, morate že spet po kostanj v žerjavico. Inženirci so padli in nekdo mora prinesiti palice z eksplozivom, da boste razstrelili ovire. Hitro stecite ponje in upajte, da boste dosegli krater, preden vas dohitijo strojnične krogle ...



04 Ko prebijete ovire, ugotovite da strojnični položaji krijejo dostope do nemških jarkov. Čas je, da jim položate, zakaj je ostrostrelska puška podaljšek vašega telesa. Bodite previdni, ker sovražnik neprestano dobiva okrepitve, pa tudi na kakšno mino si ne želite stopiti, kajne?

>>KAKO ZMAGATI V VOJNI

Kdo, kje, zakaj v Medal of Honor?



GREVA KUNCA V JUŽNE KRAJE

Ko se bližate cilju, kroglici na obodu prihajata vedno bolj skupaj. Rdeče polje na kompasu nakazuje smer, iz katere je priletela krogla, ki vas je ranila.

KISLO ZELJE IN KRVAVI

V politično korektnem okolju bi mu rekli vojak, naši dedje so jim pravili Švabi. So sicer bliskovito hitri, vendar jih lahko v temnih hodnikih presenetite.

POROČNIK POWELL OZIROMA VI

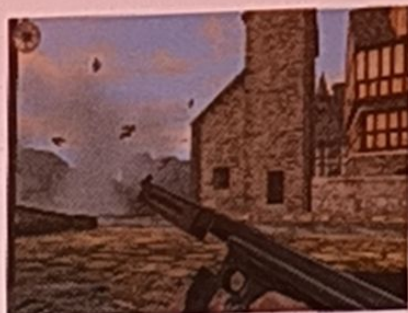
Ta roka v umazani rjavi uniformi in orožje v njej pripadata poročniku Powellu, človeku ki ga ni strah niti slabe pričeske.

STE SE STRANIL VAŠ

Pazite na količino streliva v nabojniku. Polnjenje orožja namreč vzame svoj čas, zvok repetiranja pa bo opozoril sovražnika na vašo prisotnost.

POZNATE

No, na srečo avtentičnost ne gre do skrajnosti – težke rane lahko še vedno takoj pozdravite kar s paketi prve pomoči.



Wolfenstein ponuja okultizem. MoH pa realizem. Izberite sami.



Če vam doslej še ni bilo jasno, kateri film igra dobesedno kopira, bi vam ob tej sliki že moralo postati.



Streljanje z ostrostrelsko puško je preprosto – le namerite in naboj leti natanko v tej smeri.

avtentična strelska igra, kar smo jih videli, saj vas ne čaka nič drugega kot čist, realističen boj z vzdušjem, kot ga še ni bilo. Pri samem oblikovanju koreografije so se 2015 potrudili nekaj bolj kot id-jevci, saj je vse, od orožij, tankov, do uniform, izdelano z zgodovinsko natančnostjo. Poleg tega so s pogonom Q3 naredili nekaj, za kar ta sploh ni bil zasnovan: priredili so ga za misije v navidezno neskončnih pokrajinah, ki dajejo veliko boljši občutek kot klavstrofobičen svet katakomb v RTCW. Allied Assault vam namreč predstavi perspektivo vojaka na bojišču, ki jo predstavljajo razrušene vasi, prašne, z živo mejo obrobljene ceste, ki so idealne za zase-do in z žico zavarovani strelski jarki in bunkerski kompleksi. Seveda velika količina objektov in podrobnosti neslutnih razsežnosti pomenijo, da je Allied Assault bolj strojno požrešen kot Wolfenstein in vam igranja na mlinčku,

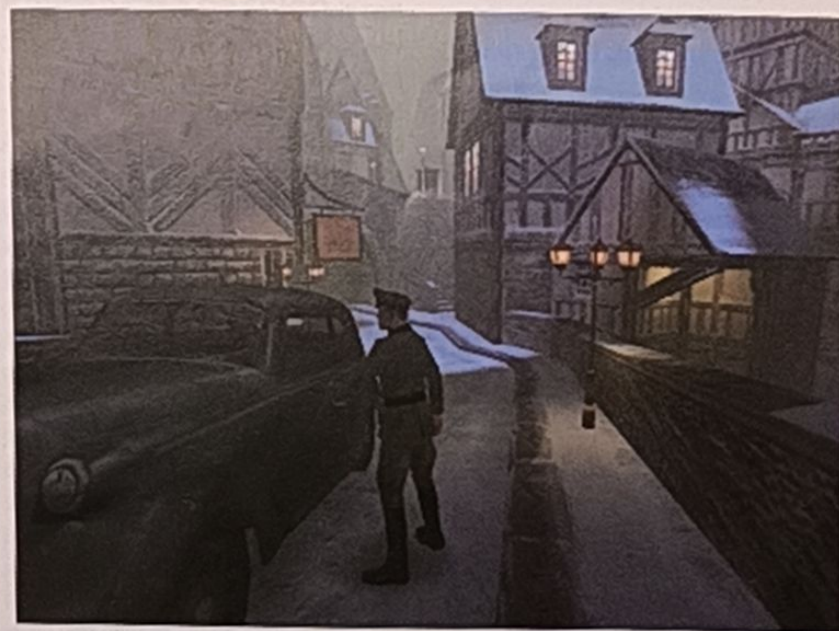
ki dosega le minimalne zahteve, ne moremo nikakor priporočati. Čeprav se bodo marsikomu texture zdele grše kot v id-jevi mojstrovini in osvetljevanje daleč proč od idealnega, pa boste morali priznati, da vsesplošna temačnost in umazanija, zrušeni zidovi in prešetana okna dajejo tisti pridih avtentičnosti, ki pričujočo igro tako izrazito loči od RTCW.

Žal pa oblikovalci stopenj niso imeli vseskozi srečne roke. Tako je v igri kopica stopenj, kjer je sovražnikove ostrostrelce praktično nemogoče opaziti, kar je zaradi njihovih strelskih sposobnosti in dejstva, da en sam zadetek v vašo butaro pomeni skoraj zanesljivo smrt, izjemno frustrirajoče. Spet drugje je za nešteto nalaganje položajev krivec samomorilska težavnost, ki pride najbolj do izraza pri izkrcanju v Normandiji. Najbolj pa so ga razvijalci pokronali s klasičnim sindromom »naključnega pojavljanja sovražnikov«, kar pomeni, da

se tudi na že očiščenem področju ne morete počutiti povsem varne.

Največja operacija zaveznikov

Zvok je verjetno najbolj nesporna odlika igre, saj se je razvijalcem res posrečilo ustvariti osupljivo vzdušje. Nemški vojaki govorijo nemško (presenetljivo, kaj?) in njihovi bojni klici so ponavadi prvi znak, da je sovražnik blizu. Zvok strelav je



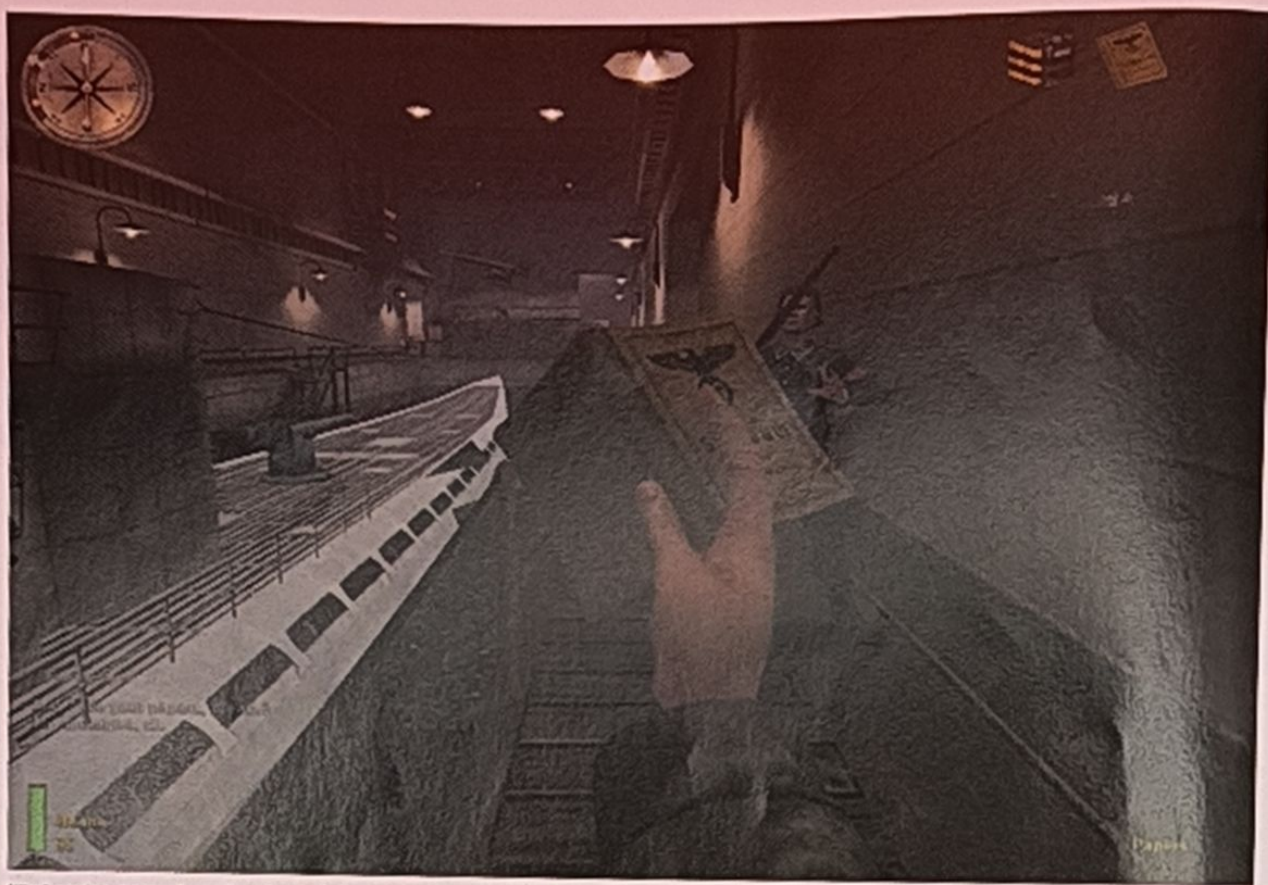
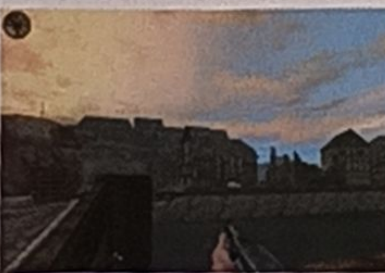
Lepe vaske in zgradbe v Franciji bodo še kako prijetna sprememba po pokolu na Omaha. Vsaj dokler na vas ne pričnejo streljati z oken.



POVELIČEVANJE OSTROSTRELCEV

Način za več igralcev bi moral že po definiciji ustrezati čustvom realizma, ki se te dni streljajo v *Counter-Strike in Operation Flashpoint*. Čeprav je izkušnja juriša na utrjene sovražnikove položaje izvrstna, pa so same večigralske stopnje naravnane preveč ostrostrelsko. Ker je previdno gibanje prva stvar na seznamu, bodo dobro skriti kamperski ostrostrelci povzročili pravi pokol med letargičnimi pešaki. Prav zato se igralci ponavadi dogovorijo, da bodo ostrostrelce izključili, kar je pravzaprav škoda, saj eden boljših vidikov igre tako ostaja neizkoriščen. Upajmo, da bomo kmalu dočakali popravek.

>> Allied Assault predstavi perspektivo vojaka na bojišču.



"Dober dan gospod - carina. Imate kaj za prijaviti?" "Drobnarije... mitraljez, metalec raket, par granat..." "Ah, dobro. Izvolite naprej."

glasen, živživanje odbijajočih krogel pa vas bo opomnilo, kako blizu smrti ste in da je najbolje držati glavo v zaklonu. Oblikovalci so poskrbeli za kopico podrobnosti, med katerimi izstopa zvok korakov, ki so glasnejši kot ponavadi, tako da vas bo pogosto že zvok lastnih korakov prisilil, da se boste ustavili in prisluhnili dogajanju okoli sebe. Vse to vaše možgane postavi v kontekst simuliranega boja za preživetje, polnega ner-voze in popolne osredotočenosti na lastna dejanja. Glasba je sicer minimalistična, a zelo učinkovita, glasovno igranje pa v povsem EA-jevi izredni maniri.

Igralnost je dvoglavni zmaj, saj je občasno izjemna, spet drugič pa povsem frustrirajoča. Najbolj nemogoče trenutke sem opisal nekaj odstavkov višje, vendar vam povem, da se spleča potrpiti, saj bo vztrajnost nagrada. Stopnje so zelo raznolike, kot so tudi cilji, saj nekatere zahtevajo prikritost, spet druge boste morali hiteti, misije množičnega uničenja pa poskrbijo za prijeten oddih od prvih dveh. Večina igre ste osamljeni, kot se pač spodobi za agenta OSS (prednika CIE), vendar obstaja peščica misij, kjer ste del večje ekipe. Običajno imam rajši samostojne misije, saj so pri večini iger računalniško vodeni tovariši bolj ovira kot resnična prednost (le spomnite se serije *Rainbow Six*), saj se neumorno postavljajo v vašo strelsko črto, neumno bežijo in izdajajo vaš položaj in so na splošno bolj instantne sorte. *Medal of Honor* je čudovita izjema, kajti tokrat niste vi v položaju poveljujočega, temveč vam je ekipa le v pomoč pri izpolnjevanju

vnaprej zastavljenih ciljev. Umetna inteligenca je vrhunska, saj vojaki aktivno iščejo zaklon, znajo streljati iz za ogla in se izmikati ročnim granatam, obenem pa so dovolj inteligentni, da se umaknejo, ko so poškodovani. Zelo impresivno.

Verjetno se bo oglasil tudi kdo, ki mu ne bo všeč linearnost. Res je, da je pot do cilja samo ena, vendar bi bilo večjo odprtost zaradi same izjemne količine skriptiranih dogodkov težko doseči. Če se dandanes menite, da *Half-Life* predstavlja vrhunec skriptiranih iger, pomislite znova, saj je režija v *MoH* izvrstna. Skripte tukaj ne služijo za kamuflažo slabi igralnosti, temveč poskrbijo, da se v igro še bolj zatopite. Odlični primer je scena z izkrcanjem v Normandiji, kjer si lahko med prebojem na obalo ogledate kopico scen, za katere bi lahko prisegli, da smo jih videli že v določenem filmu. Prav zato *RTCW* odzvemam naslov, ki sem mu ga podelil še kot član PC Gamerja in tukaj z dekretom razglasim, da je trenutno najbolj kinematična igra prav *Allied Assault*.

Že vrabci na strehi čvkajo, da v *MoH* ni krvi. Založnik je pač hotel pridobiti boljšo oceno primernosti za mlajše igralce, zato so se odločili, da bi bilo dobro, če tokrat ne bi vključili raztrganih

črev in odsekanih glav. Saj ni, da ne bi pogrešal krvavih odtisov na stenah, odtrganih udov in podobnih mesarskih scen, pa vendar zaradi njihove odsotnosti ne spim nič slabše. Še posebej ker so animacije smrti tako grozljivo realistične.

Osebnost mi je igralnost *MoH* bolj všeč kot *RTCW*. Stopnja realizma je veliko višja in v misije se zatopite veliko bolj. Hoja je sicer nekoliko počasnejša in tudi skoki niso tako visoki, vendar se boste dinamiki *MoH* hitro privadili. Vsa orožja so realistična in povsem uporabna. Sovražnikovi vojaki so bolj žilavi, zato boste zanje potrebovali nekaj več nabojev. Škoda le, da tipki za nagib telesa, ki sta v *RTCW* tako uporabni, delujeta le v načinu za več igralcev. Ah, zaključek igre je sicer grozen, pa vendar naj vas to nikar ne odvrne od te vznemirljive igre.

Boštjan Uršič

PCFOcena

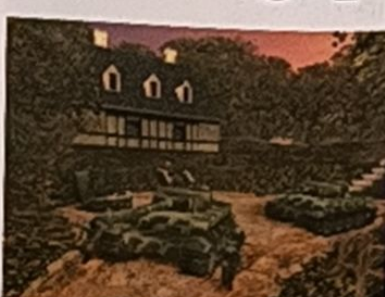
Avtentičnost, vzdušje in odlične skripte
Linearnost, občasno pretežavni nasprotniki.

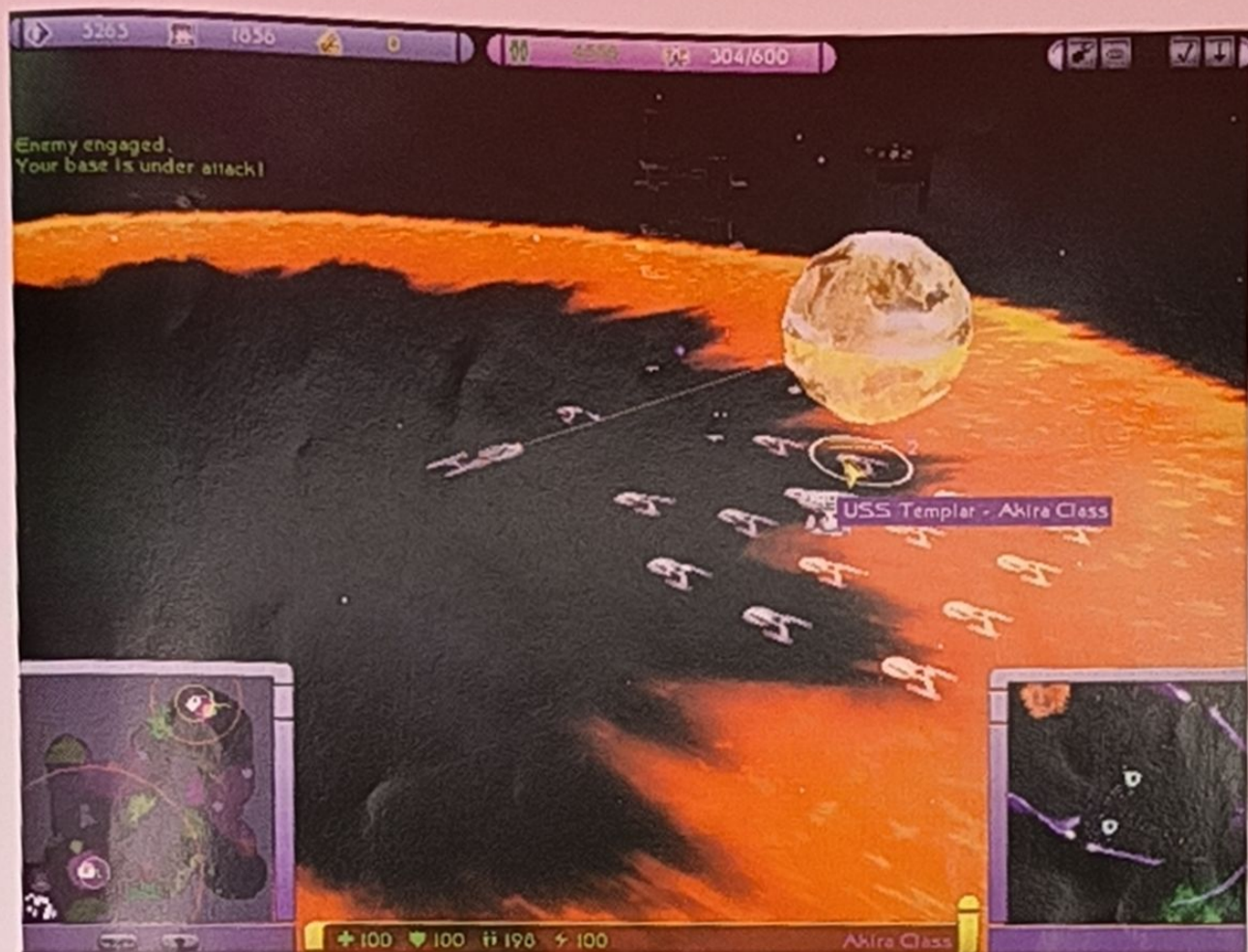
VREDNO OGLEDATI

PCG 16 *Half-Life* 96%
PCG 59 *Return to Castle Wolfenstein* 92%
PCG 58 *Aliens vs Predator* 91%

"Velikostna in srhljiva izkušnja. Vrhunec zvrsti."

94%





Posadka je eden ključnih dejavnikov. Vzgojite jih le s pomočjo planetarnih kolonizacij.

STAR TREK ARMADA II

Activision <http://gaming.startrek.com/games/armada2/>

Bombardiranje planeta? Zvezdna flota se nikoli ne bi spustila tako nizko ... vendar se. Zakaj? Zato, ker je zabavno!



Postavljanje baze zraven nebular je dobra ideja; tiste, ki poškodujejo plovila so kot naravna obramba.

>>Brez večjih pretresov glede podobe, vendar naphana s podrobnostmi

Potrebuje PII-300, 64Mb, 8Mb 3D kartica
Želi PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D kartica

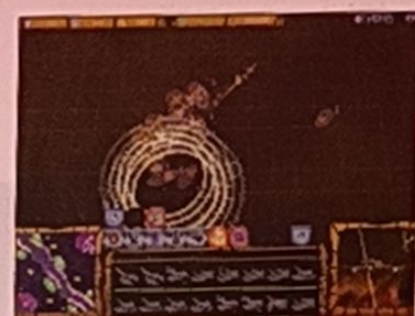
Realnočasovne strategije. Da, da. Malce zastarela zadeva, a se vam ne zdi? Ne razumite me napak; *StarCraft*, *TA*, *C&C* serija, *Homeworld*, *Ground Control* – vse to so resnično klasike, ki ponujajo mamljive taktične variante in vrhunsko igralsko (veliko teh dobite danes za polovično ceno), vendar pa, kdaj smo nazadnje uzrli res svežo zadevo v tej zvrsti igranja? Ali žanr postaja zaprašen? Zares se postavi vprašanje, zakaj bi celine namenili za *Armada II*.

Na prvi pogled *Armada II* deluje malce prevečeno. Velika grda mreža čez igralno območje, ladje, ki so nelogično velike za planete, katere orbite zasedajo in klasična, že preživeta perspektiva pogleda od zgoraj. Kljub možnosti "taktičnega" 3D pogleda bo igralec večino časa preživel v perspektivi, vidni na sliki, saj je približevanje popolnoma neuporabno in nepregledno. Ladje lahko potujejo nad ali pod mrežo, vendar je to popolnoma nepomembno. Verjemite nam na besedo – igra ima težnje po lepem 3D prikazu, vendar je v resnici navadna strategija "od zgoraj navzdol".

Torej vas ne bo ganila kot npr. *Homeworld* (kako očitna vesoljska strateška primerjava). In tudi nobenih pretresov ne bo, kar zadeva njeno grafično podobo. Vendar gre vseeno za zabavno igro. In zakaj? Zato, ker je do vrha polna podrobnosti.

Kakšna rasa pa sploh smo?

Za začetek vas igra postavi pred izbiro rase (Federacija, Borgi, Cardasijci, Romulani, Klingoni in Vrsta 8472). Vsaka ima svojevrstno ladjevje, način borbe in tehnološko drevo. Različni so tudi taktični izzivi v kampanjah in ponekod boste potrebovali kar nekaj časa, preden se privadite. Vendar prava razlika leži v nadgradnji vaših bojnih sil. Cardasijci lahko raziskujejo bojno plovilo tipa Kulinor. Dajte raziskovalcem nekaj dodatnega cekina in raziskali bodo še Quantum Singularity Effect – orožje lastno le Kulinorju. Uporabite ta bombonček v žaru bitke in Kulinor bo odprl prehod v tekoče vesolje, kamor bo potegnili le bojno ladjo Rase 8472. In to je le eden izmed devetih različnih bojnih plovil vsake rase. Vse premorejo še svoje posebno orožje. Veliko bo matematičnega preračunavanja, saj je veliko možnosti za



Tile krožni žarki so cardasijanski lovski senzorji; zelo priročni za boj z množico nasprotnikov.



Plovila poznajo formacije. To pomaga, ko prečkate območja, ki vplivajo na orožja in plovila. Pa še zaletavanje preprečite.

izgradnjo ultimativnega plovila.

Pričrvite se skozi

ST:Armada II premore tudi različne tipe vesoljskih pokrajin, ki vplivajo na vašo plovila in načrte. Po sektorjih so razmetane različne meglice vseh vrst; nekatere lahko vašim plovilom pomagajo, nekatere pa nagajajo, poškodujejo ... Črvine ponujajo bližnjice po bojišču, po drugi strani pa črne luknje hitro posrkajo nepazljiva plovila v bližini.

Vse to seveda še zdaleč ni slabo, pa vendar gre za pravo realnočasovno strategijo "po knjigi". Če za hip pozabimo na izbiro ras in orožja, se takoj znajdemo v svetu nabiranja surovin, hitrega izdelovanja vojske in nažiganja po sovražniku s čim več orožja. Ne gre za slabo igro v nobenem primeru. Le izvirna ni. **Alex Bickham**

PCFOcena

Zabaven in igralen dodatek strateškemu svetu
Zelo malo svežih idej

VREDNO OGLEDA
PCG 39 *Star Trek: Armada* 76%
PCG 45 *Homeworld: Cataclysm* 97%
PCG 49 *Star Trek: Starfleet Command II* 82%

"Pogumno boste stopali, kamor so stopali že tisoči pred vami."

71%

STAR WARS STARFIGHTER

LucasArts swstarfighter.lucasarts.com

Tako blizu vesoljskim bojem iz Vojne zvezd še niste bili.



Modri merilni križec je Havocova posebnost. Dobro je vedeti, da tja padajo bombe.



Samo pomislite, kakšno razdejanje bi lahko povzročili v Pearl Harborju s takšno ladjo.

Potrebuje PII 350, 64Mb, 3D kartico s 16Mb

Želi PIII 600, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Vojna zvezd? Hm, če smo natančni, zvezde same po sebi običajno niso posebej zlobne reči, tako da jih je malce nepošteno kriviti za kakršnokoli vojno. Vsi vemo, kdo so pravi krivci, zato bi bilo bolj etično, če bi se serija imenovala Vojna ljudi, ki živijo na planetih, ki se vrtijo v bližini zvezd ... eee ... pozabite. Pa v bistvu niti ni toliko pomembno, kdo je zakrivil te vojne – filmi serije Star Wars imajo kulturni status in čeprav zadnji, oziroma prvi del (saj veste, katerega mislim) ni navdušil v tolikšni meri, kot bi morda moral, ljubitelji že v slini čepeč čakamo nadaljevanje. V svetu računalniških iger je slika žal povsem drugačna. LucasArts nam skorajda mesečno ponuja sveže stvaritve z nadnaslovom Star Wars, a njihova visoka kvaliteta je prej naključje, kot pa pravilo. Ravno zaradi tega vam s tolikšnim veseljem sporočam, da je njihova zadnja pogruntavščina precej v redu stvar.

Star Wars: Starfighter je po poklicu vesoljska akcijska igra. Čeprav nekaj podobnosti s klasično serijo X-Wing gotovo obstaja, bi bilo hudo narobe, če bi začel vleči debelejšje vzporednice. Slednja je vendarle pustila v ustihokus po resni

simulaciji, medtem ko se predmet današnje razprave niti za trenutek ne poskuša pretvarjati, da je kaj drugega kot popolna arkada. Skozi 14 nalog boste v vlogi mlečnega pilota Rhysa, najemnice Vane in pirata Nyma reševali planet Naboo pred pokvarjeno Trgovsko federacijo. Če vam je zdaj v glavo vskočil film Star Wars I, naj vam dam vedeti, da to nikakor ni naključje – Starfighter se namreč dogaja na približno istem delu časovnega traku.

Svetla stran

Vem, da bi moral najslajšo stvar prihraniti za konec, ampak jaz preprosto ne zdržim več – takoj zdaj moram zakričati iz dna grla, da je grafika v Starfighterju fenomenalna. Misije se dogajajo v vesolju, nad površji treh planetov in v notranjosti vesoljske postaje, vse od naštetega pa je tako polno življenja, barv in poligonov, da človeka prime, da bi se začel ukvarjati s poezijo. Vesolje naj bi bilo, vsaj statistično gledano, dolgočasna praznina brez konca in kraja, a Starfighterjevo vesolje je nekaj čisto drugega. Ko se vname bitka, bodo mimo vas švigale cele jate sovražnih lovcev in vas zasipale z laserskimi izstrelki. Z vaše leve in desne jim bodo odgovarjali vaši soborci, neke v ozadju pa bodo brzele mogočne križarke in hladno čakale, da pridete na doseg njihovih topov. Brez

pomislekov bom zinil, da tako divje akcije v vesolju na naših monitorjih še ni bilo.

In ko se spustite na površje planeta, ostane količina lepega na povsem enaki ravni – število enot je v vsaki misiji klanjanja vredno, voda, hribovita pokrajina, kanjoni in ostala krama pa so izdelani res vrhunsko. Vse to seveda pričara vzdušje, za katerega je vsak pridevnik, ki je po pomenu preveč oddaljen od besede "neverjetno", povsem nezadosten. Dodajte k temu še odlične zvočne učinke, krasno izdelane vmesne sekvence, neprestane komentarje vaših tovarišev in nasprotnikov po radiu ter nepogrešljivo glasbo Johna Williamsa in morda, samo morda, bo tistim z bujno domišljijo uspelo naslikati predse vsaj približno podobo Starfighterja.

Dolgčas je igri tuj pojem. Čeprav gledano z očmi tečnega zunanjega opazovalca, ne počnete kaj drugega kot razstreljujete cilje na tleh in v zraku, ustvari skakanje s površja planetov v širjave vesolja in spet nazaj vtis razgibanosti. In potem so tu še tri različne osebe, v katerih kožo lahko zlezete in s tem, kar je še pomembnejše, tri čisto dovolj različna vesoljska plovila. Za dodatno popestritev skrbijo ostali piloti, ki letijo na vaši strani, saj jim lahko delite celo preproste ukaze.

Do tukaj vse lepo in prav, ampak ...



Nikar ne računajte, da se bo v zadnjem trenutku pojavil Han Solo in vas rešil.



Resnična akcija se dogaja pri tleh.



Skorajda lepše kot v filmih, a ne?



Raznolikost misij je samo ena izmed komponent divje igralnosti.

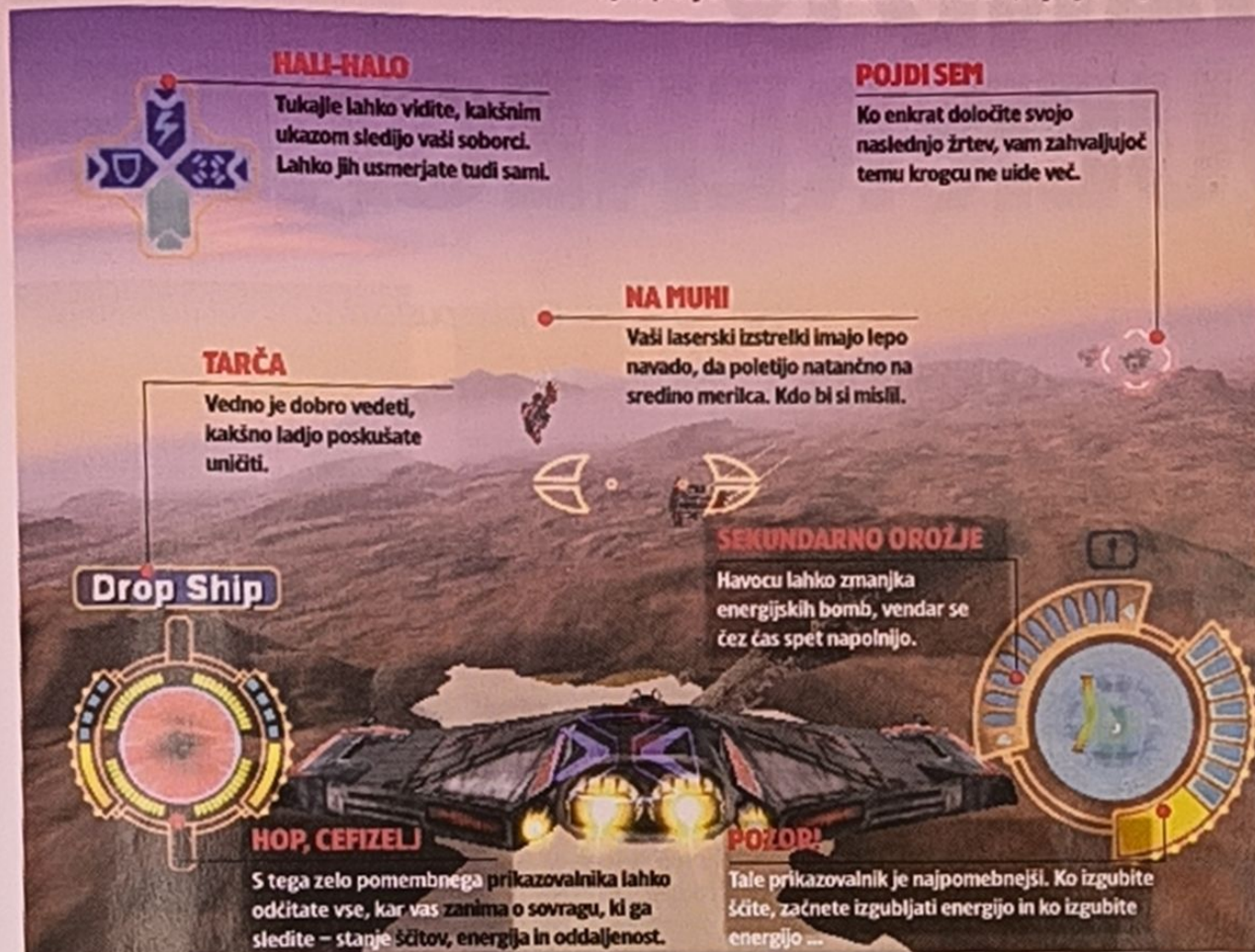
V VESOLJU NISTE SAMI

Čebljanje po radiu je ves čas razveseljivo živahno. Na srce vam polagam, da skušate slediti vsem pogovorom. Resda je to sredi blazne akcije včasih težko, ampak to je najbolj praktičen način, da izveste, kaj se dogaja in kakšna je sploh vaša naloga. Drugi način vključuje pritisek na tipko "Esc", kar sploh ni tak hec.

Včasih je prav zabavno poslušati, kaj vam imajo za povedati nasprotniki. Težko je zadržati smeh, ko ubogi droid, ko ga že dodobra razbesnite, zine kakšno v slogu "Setting aggression level to 8,3179".

>>TAKO NEKAKO TO IZGLEDA

Čeprav *Starfighter* niti od daleč ni simulacija, pa je vseeno dobro vedeti, kje je kaj.



HALI-HALO

Tukaj lahko vidite, kakšnim ukazom sledijo vaši soborci. Lahko jih usmerjate tudi sami.

POJDI SEM

Ko enkrat določite svojo naslednjo žrtev, vam zahvaljujoč temu krogu ne uide več.

TARČA

Vedno je dobro vedeti, kakšno ladjo poskušate uničiti.

NA MUHI

Vaši laserski izstrelki imajo lepo navado, da poletijo natančno na sredino merilca. Kdo bi si mislil.

SEKUNDARNO OROŽJE

Havocu lahko zmanjka energijskih bomb, vendar se čez čas spet napolni.

Drop Ship

HOP, CEFIZELI

S tega zelo pomembnega prikazovalnika lahko odčitate vse, kar vas zanima o sovragu, ki ga sledite – stanje ščitov, energija in oddaljenost.

POZOR!

Tale prikazovalnik je najpomembnejši. Ko izgubite ščite, začnete izgubljati energijo in ko izgubite energijo ...



V izdelavi je že nadaljevanje, imenovano *Jedi Starfighter*.



Zgrešiti tarčo je skoraj tako lepo, kot zadeti jo. Eksplozije so prekrasne.



Ste vedeli, da je v tujini mogoče dobiti celo stripe o Mymu in njegovi družini? No, zdaj veste.

Temna stran

Tako kot vsako kladivo kdaj zgreši žebelj in zatočke prst uporabnika, tudi *Starfighter* tu in tam udari mimo. Morda se tu skriva kanček ironije, ampak najbolj bolečo rano igre boste odkrili nazadnje. Govorim o skupnem številu misij. Teh je daleč premalo za eno konkretno večerjo, kaj šele kosilo lačnega ljubitelja vesolja *Star Wars*. Čeprav je zadevščina blazno igralna, vam toplo priporočam, da se vseeno nekako naučite iztrgati iz njenega objema, saj je to edini način, da igre ne končate v enem dnevu (ali dveh, če radi spite). Kratkost je še toliko bolj boleča zaradi odsotnosti načina za več igralcev. Edina olajševalna okoliščina, ki bi jo razvijalci lahko uporabili v svojem zagovoru na sodišču, so dodatne stopnje, ki si jih prislužite, če poleg primarnih ciljev v

običajnih nalogah opravite tudi nekaj sekundarnih. Če pač padate na take finte.

Druga težava, gledano od najbolj debele, do najbolj suhe, je nadzorni sistem. V kolikor niste ponosni lastnik kvalitetne igralne palice, vam moram nakup igre odsvetovati, ker pač ne želim imeti na vesti vaših izpahnenih prstov. Teoretično je sicer mogoče pilotirati ladje tudi s tipkovnico in celo miško, a kaj drugega od divjaško iztrganih tipk, zadavljenega namiznega glodalca in utripajoče vratne žile ne pričakujete.

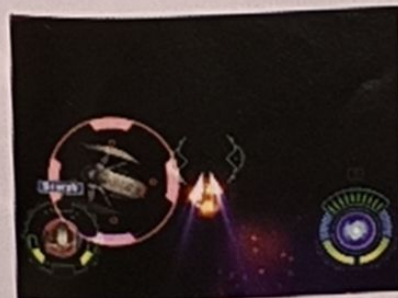
Na srečo se s tem vsi večji problemi *Starfighterja* končajo. No, nekaj manjših zadevščin je vsekakor še na temni strani. Nepričljivo povezana zgodba, na primer. Vem, da sem nekaj odstavkov višje na veliko hvalil tehnično fantastičnost vmesnih sekvenc, a kaj, ko se jim v neke pripovedne globine ne uspe potopiti. Tako

boste na začetku mnogih misij prisiljeni preveriti, kakšna je sploh vaša naloga, saj uvodni filmček ne bo pretiraval s količino informacij. Zdaj bi bil pravi trenutek, da začnem jokati tudi o nerodnem preklapljanju med tarčami, ampak se bom raje treščil po gobcu, ker si tako kvalitetna igra, kot *Starfighter* je, gotovo ne zasluži iskanja takšnih kocin v jajcu.

Da ali ne

Pa je dovolj kvalitetna, da si jo lahko brezpogojno zapišete na vrh nakupovalnega seznama? Nak, to pa žal ne. Čeprav kvalitetne igre po licenci *Star Wars* niso tako zelo pogoste, kot bi si ljubitelji želeli, so težave, s katerimi se bojuje *Starfighter*, vseeno prevelike, da bi igra veljala za obvezen nakup. A če se vam valja po žepu kakšen bankovec za deset jurjev preveč in ne poznate naslova našega uredništva, da bi nam ga poslali, le stopite do najbližjega prodajalca digitalne zabave in ga povprašajte po temle naslovu. Poleg dvajsetih hektolitrov zabave direktno v žilo, boste dobili tudi eno najlepših iger sploh. V nasprotnem primeru brzdajte svoje želje po Vojnah zvezd do naslednjega meseca, ko pričakujemo *Jedi Knight II*.

Aljoša Hancman



Tega je bilo pa težko zgrešiti. Nam je seveda uspelo.



Naloga Dropshipov je odlaganje tankov. Povsod.

>>Kvalitetna igra, kar *Starfighter* je, si ne zasluži iskanja kocin v jajcu.

PCFOcena

Neverjetno lepa tehnična izvedba
Veliko prekratka zgodba

VREDNO OGLED
PCG 59 SW: *Galactic Battlegrounds*, 78%
PCG 59 Comanche 4, 80%
PCG 65 *Incoming Forces*, 64%

"Zelo igralna, zabavna in lepa, a na žalost veliko prekratka."

81%

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Electronic Arts www.ea.com

Command & Conquer se vrača v novem prvoosebne okusu. Le kaj nas še čaka? Quake: pustolovščina pokaži in klikni?

Potrebuje PII 400, 96 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PII 733, 128 Mb

Očitno je, da je *Command & Conquer Renegade* neumna zamisel. Če bi lahko narisali diagram, ki prikazuje odnose med ljudmi, ki častijo *Command & Conquer* in ljudmi, ki ljubijo prvoosebne strelske igre, potem bi dobili nekaj, kar bi bilo podobno zornemu kotu kamere v filmih, ko želijo občinstvu pokazati, da sliko gledajo skozi daljnogled. Gre za dva kroga, ki se komaj stikata in to stičišče je edina skupina ljudi, ki bo kupila *Renegade*. Da bi vzbudili interes ostanka diagrama, bi morala biti igra zares dobra. Dovolj dobra, da bi zapeljala tako norce, ki jim je vseeno za njen žlahtni rodovnik in ljubitelje strategij, ki menijo da so prvoosebne strelske igre namenjene idiotom. To pa je že kar ambiciozno, kajne?

Izberi in zmešaj

Druga očitna teorija pa pravi, da je *Command & Conquer Renegade* zares dobra ideja. Ker temelji na zamislih čisto drugega žanra, ima možnost ustvariti svež pogled na že nekoliko utrujeno

prvoosebno strelsko zvrst. Konec koncev prvoosebne igre krajejo zamisli od vsepovsod, večinoma pa iz filmov in drugih prvoosebni strelskih iger. Sposodite si ideje iz drugega vira in prav lahko se zgodi, da boste naleteli na kaj razburljivega. In *Renegade* to skoraj uspe.

Zgodba teče nekako po naslednjih smernicah: »Igrate komandos sredi igre C&C.« Verjetno se strinjate, da je potencial ogromen – vsakdo, ki je užival v električnih vlakcih si je verjetno želel biti tako majhen, da bi se vozil v njih – in *Renegade* do določene mere daje natančno tak občutek. Gre za odlično zamisel, ki so jo Westwoodovci kar dobro zmešali, vse do vmesnih sekvenc v glavnem štabu GDI, kjer taktični zasloni prikazujejo – uganili ste – igro C&C.

Tiberium, sine?

Torej je veliko iztočnic, ki vas opominjajo, da gre za veselje C&C. Ko na muho dobite neko enoto, se bo prikazala njena identifikacija in količina energije. V veliko pomoč vam bo dejstvo, da so enote GDI prikazane v zeleni in enote NOD v rdeči barvi. Poleg tega pa vsaka enota izgleda, kot da so jo neposredno prenesli iz C&C. Pehota, SAM baterije, tanki, nabiralci

tiberiuma, helikopterji in celo ogromni Hand of Nod so povsem avtentični in vse ima povsem pričakovano funkcionalnost. Upravljate lahko s kopico vozili, zato jih hitro zaplenite in v slogu *Operation Flashpoint* pobegnite sovražnikom.

Zares dobra stvar pri *Renegade* je, kot smo že omenili, občutek, da se okoli vas odvija celotna igra. Pogosto boste naleteli na bitke ki že potekajo in vaša naloga je pomagati fantom pri GDI. In ravno ko se zazdi, da gre vse kot po maslu, se izza hriba prikaže helikopter NOD in izkrca še več čet. Preketo! Nato pa vam dobrotniki pri GDI dostavijo terenca. Hura! Vse skupaj seveda dolgujemo skriptam; nekajkrat smo bili zmedeni in smo se odpravili nazaj, pa smo ugotovili da so stvari srhljivo tihe, a ko stvar deluje, deluje zares dobro.

Poznavanje C&C tradicije vam bo

>>Vsakdo ki je užival v električnih vlakcih, si je želel biti tako majhen, da bi se vozil v njih.

>>HAND OF NOD V PLAMENIH

Zdi se mi, da so NOD-ovci slepi kot netopirji...



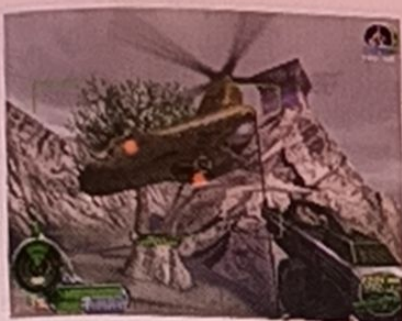
01 Ah, Hand of NOD. Pogled nanjo vlije strah v kosti mnogih operativcev GDI, zgradba pa je še veliko bolj impresivna, ko se ji približate.



02 Glede na njeno pomembnost nas čudi, da ni bolj branjena. Kaj pa če bi se nekdo sprehodil vanjo in vključil čudasto napravo? Prepozno...



03 Naprava je merek za ionski top. Vključite jo, bežite kot zajec in si oglejte enega izmed mnogih prizorov uničenja v *Renegade*.



Ne sestrelite tega helikopterja. Poln je prijateljskih okrepitev.



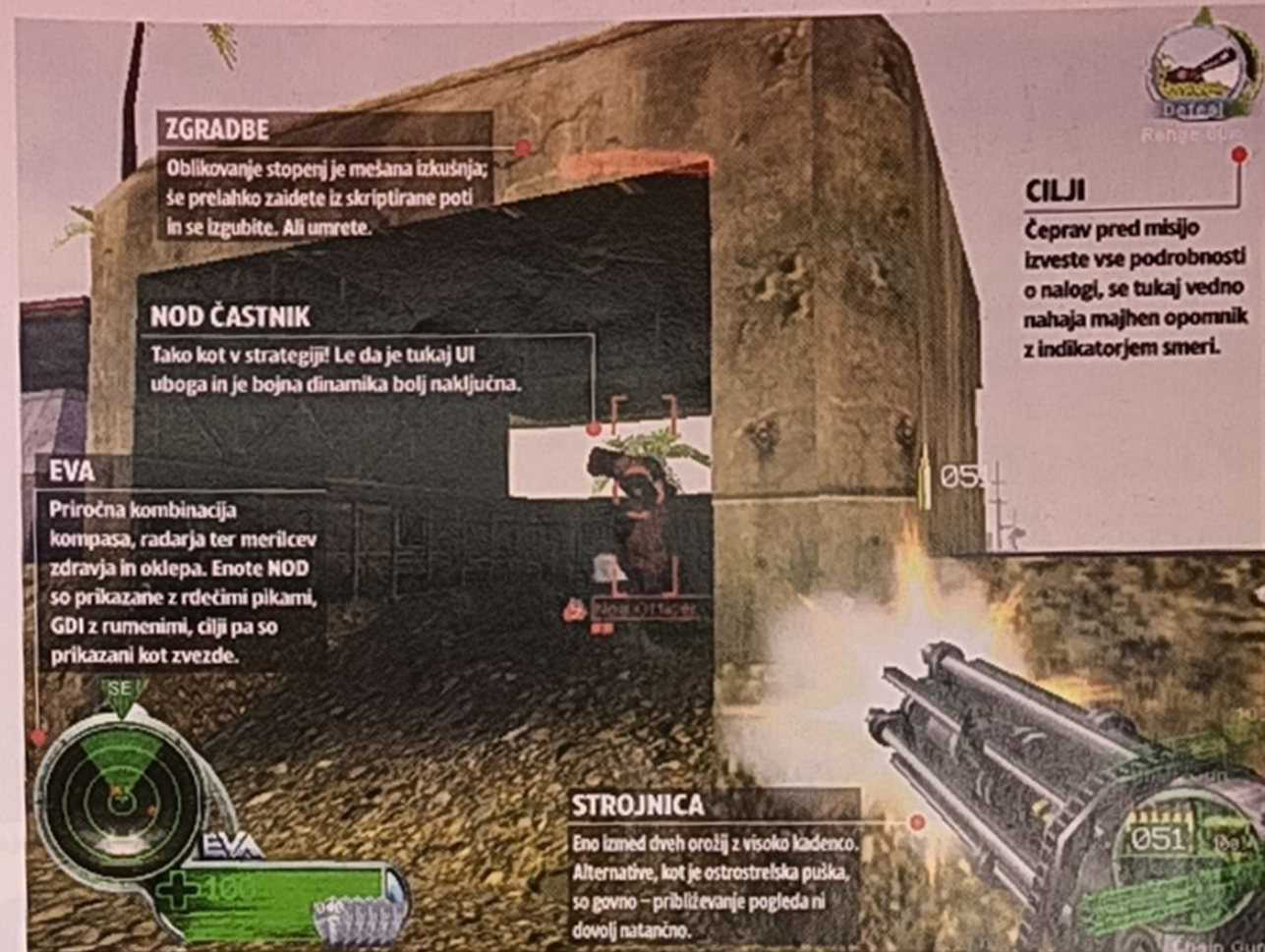
Pozneje smo obiskali osamljeno vasico in popokali kopico NOD-ovcev.



Običajno ne uporabljamo metalca plamenov, vendar pa je to največje orožje v naših rokah.

>>OBVLADOVANJE ODPADNIKA

Pazljivo se učite in kmalu boste učinkovito poveljevali in osvajali.



ZGRADBE

Oblikovanje stopenj je mešana izkušnja; še prelahko zaidete iz skriptirane poti in se izgubite. Ali umrete.

NOD ČASTNIK

Tako kot v strategiji! Le da je tukaj UI uboga in je bojna dinamika bolj naključna.

EVA

Priročna kombinacija kompasa, radarja ter merilcev zdravja in oklepa. Enote NOD so prikazane z rdečimi pikami, GDI z rumenimi, cilji pa so prikazani kot zvezde.

STROJNICA

Eno izmed dveh orožij z visoko kadenco. Alternative, kot je ostrostrelska puška, so govno – približevanje pogleda ni dovolj natančno.

CILJI

Čeprav pred misijo izveste vse podrobnosti o nalogi, se tukaj vedno nahaja majhen opomnik z indikatorjem smeri.

zelo koristilo. Če naletite na sovražnikov nabiralec tiberiuma, ga razstrelite da upočasnite NOD-ovo proizvodnjo. Če vidite sovražnikovega častnika, ga ubijte, da ne bi tipo slučajno priklical okrepitev. Če pa se spotaknete ob Hand of NOD ali katerega od tistih visokih stolpov, potem vstopite vanj, ga razstrelite ter tako ohromite sovražnika.

Kimajoč osel

Tukaj pa nastopi težava, kajti takoj ko vstopite v zgradbo, se *Renegade* iz krasne strelske igre nerazločljivo prelevi v prvoosebno igro, katerega notranje stopnje so popolnoma inferiorne. Tega ne moremo razumeti. Nekje, nekoč so oblikovalci stopenj dobili nalogo, da si zamislijo notranjost Hand of Nod, pa so se na to spomnili šele v zadnjem trenutku in so nato v paniki sklesali skupaj pričujočo

grozoto. Večina zaprtih prostorov v *Renegade* je v najboljšem primeru povprečnih; morda pogonu bolj ustrezajo obširne pokrajine.

Tudi umetna inteligenca ni kaj posebej dobra. Naleteli boste na veliko NOD-ovih pehotnikov, ki ne bodo niti trznili, ko boste njihovim kameradom preluknjali glavo in se bodo zbudili šele ko boste začeli streljati tudi nanje, poleg tega pa si res nismo zapomnili, kolikokrat smo po lestvi plezali na vrh stražnega stolpa in odkrili častnika, ki nas je mirno opazoval in pričel streljati šele ko smo prilezli na zadnji klin, a tedaj je bilo zanj že prepozno.

Igra sicer vzdržuje čisto soliden tempo, vendar je zgodba bolj tako-tako, grafika pa variira od fantastičnega razkošja

do smetiščne estetike. Misije so raznolike, orožarna pa je spet pretirana in tako na koncu dobite občutek, da igrate običajno prvoosebno igro z nekaterimi dobrimi zamislimi. Z drugimi besedami, *Renegade* ni nič posebnega; niti v milijon letih ne bo C&C imel takšnega vpliva na zvrst FPS, kot mu je to uspelo pri realnočasovnih strategijah.

Na koncu pridemo do zaključka, da je zamisel slaba in da gre za zamujeno priložnost. A ker poznamo Westwood, verjetno ne bo trajalo dolgo ko bodo izdali nekaj v slogu *C&C: Red Alert Renegade* in zadeli v polno. Lahko samo upamo.

Jim McCaulley

>>Niti v milijon letih ne bo franšiza C&C tako vplivala na prvoosebne igre kot ji je to uspelo pri strategijah.



Vidite da dečko na levi niti ne trzne? Očitno je zelo dobro izurjen.

PCFOcena

➤ Zadovoljiva na skoraj vsakem področju ...
☞ ... kar pa se nam enostavno ne zdi dovolj.

VREDNO OGLEDA

PCG 53 Operation Flashpoint 91%
PCG 59 Return to Castle Wolfenstein 92%
PCF1 Medal of Honor: Allied Assault 94%

»Kot če bi se znašli sredi C&C! Vendar to ni dovolj ...«

74%



Sea Dogs vas skozi dogajanje sicer povede za roko, vendar skozi eno od štirih različnih zgodb.

SEA DOGS

Ubi seadogs.bethsoft.com

Ko gusarje trpinči zvestoba ... do plena.



Takšen konec kariere pa ni bil na mojem seznamu.

ZAVZEMITE STALIŠČE

V igri naletimo na štiri vpletene strani: Angleže, Francoze, Špance in seveda gusarje, ki slovijo po svoji multinacionalnosti. Obljubite lahko zvestobo kateremukoli narodu, če pred tem dokažete, da ste fant od fare. Ko plujete pod zastavo različnih narodnosti, je dobro vedeti, kdo je komu napovedal vojno, preden pomahate v top bojni patrulji, ki komaj čaka, da potopi na dno oceana največjega predrznega. Eh, tudi dolgočasnejši način obstaja. Naberite si bogastvo s trgovanjem in si kupite boljše plovilo, s katerim boste konkurenčni na morju. Vendar to ni za vas, ki prisegate na adrenalin.

Potrebuje PII 233, 64 MB RAM, 3D

kartica

Želi P III 450, 64 MB RAM, 32 MB 3D

kartica

Pirati ali gusarji ali stare sablje zarjavele ali pijanci neotesani so stereotip, ki se že iz antičnih časov potika po ustresem ter pisnem izročilu narodov skoraj celega sveta. Pravi prepoved pa so falotje doživeli v času osvajanja na novo odkritega sveta. Ker je bilo veliko gusarjev tudi pleniškega rodu, so se znali skriti za svojo gentlemansko postavo v vsakem trenutku. In neomozne gospodične si v tistih časih niso želele nič drugega, kot ljubezni slavnega pirata. Bili so ekvivalentni današnjim rock-zvezdam. Khm, zašel sem ...

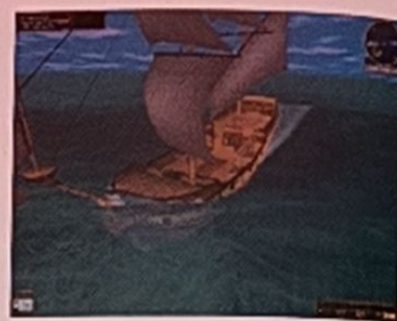
Ni naključje, da v pričujoči, simpatično poimenovani igri *Morski psi*, prevzamete vlogo mladeniča Nicholas, ki se ukvarja s svojo preteklostjo ter sproti rešuje številne naloge, ki mu jih ta ali oni pokvarjeni guverner zapove. Kaj in kje smo se potikali pred tem, nam igra ne izda, niti nas ne utegne zanimati. Igranje, ki se dotika piratske tematike, pa je že od časov slavne *Pirates* (leta 1987)

naperjeno v tej smeri.

Ho, ho in steklenica ruma

Najprej smo dolžni poskrbeti za to, da je naša posadka sestavljena iz čimveč sposobnih in čim manj nesposobnih ljudi. Zato ne ponujajte mastnega zasluzka vsakemu, ki zna držati metlo v rokah. V boju se bo hitro izkazalo, da so slepi gusarji in njihove ohronele papige nesposobne izstreliti pametno salvo krogel v sovražnikov jambor, vsekakor pa se je boja vedno potrebno lotiti preudarno in z zaledjem. Tudi kakšni angleški zavezniki bodo prišli prav, Francoze in Špance pa pustite naj pohajkujejo po svoje. K populaciji neprijetnežev se seveda štejejo tudi drugi pirati.

Spopad je mešanica upravljanja s pogledi in manevriranja okoli sovraga s pomočjo brezplačne energije, po domače vetra. Kot verno, ladje streljajo s topovi na boku in je odvisno od posameznega tipa ladje, koliko topov in posadke premore. Majhne barkače seveda nimajo kaj iskati proti vojnim galejam, ki dobesedno zaplujejo čez njih, v primeru, da pa se začne posadka ob bližnjem srečanju izkrcavati, pa boste zgroženi ugotovili, da imajo trikrat več ljudi na palubi. Poraz je neizbežen, ne glede na vso vaše sabljaško znanje. Spopadi med bolj ali manj izenačenimi posadkami pa se ponavadi odločajo v podpalubju, kjer se sreča vaša malenkost s kapitanom napadene ladje.



V Sea Dogs boste lahko zapluli z več kot 20 vrstami gusarskih ladij. Za raznolikost je torej poskrbljeno.



Ne samo, da boste zaposlovali mornarje. Lahko boste najeli tudi kapitane drugih ladij, da se borijo z vami in za vas.

Kot v vseh elementih priprave na spopad, je tudi uspeh dvoboja odvisen od vaših sposobnosti in izkušenosti, ki se vam skozi igro povečuje. Posamezne točke izkušenosti lahko razvrstite med različne osebnostne lastnosti in zato vam bo kaj kmalu jasno, da igra pravzaprav v sebi združuje igranje vlog, strategijo in akcijsko igro. Med premikanjem po mestu in spopadi s sovražnimi kapitanami ladij, gledate kapitana Nicholas v tretji osebi, ko plujete po morju pa lahko obračate pogled s kamero po mili volji. Tudi zemljevid je tukaj in pride še kako prav za krajsanje dolgočasnosti pri premagovanju velikih razdalj.

Kaj naj rečem? Po času spet igra s piratsko vsebino, ki je vredna povoha, pokuka ali celo inšpekcije. Boji s starimi lesenimi barkačami znajo biti zelo raznoliki in zanimivi, še posebej kasneje v igri, ko s pravilnim reševanjem zadanih nalog zberete ob boku svoje admiralske ladje kar lepo število prijateljev, ki vam pomagajo v boju. Tako boste lahko enkrat priča tudi večjim pomorskim bitkam in dejansko uspeji preživeti. **Tomaž Kotnik**

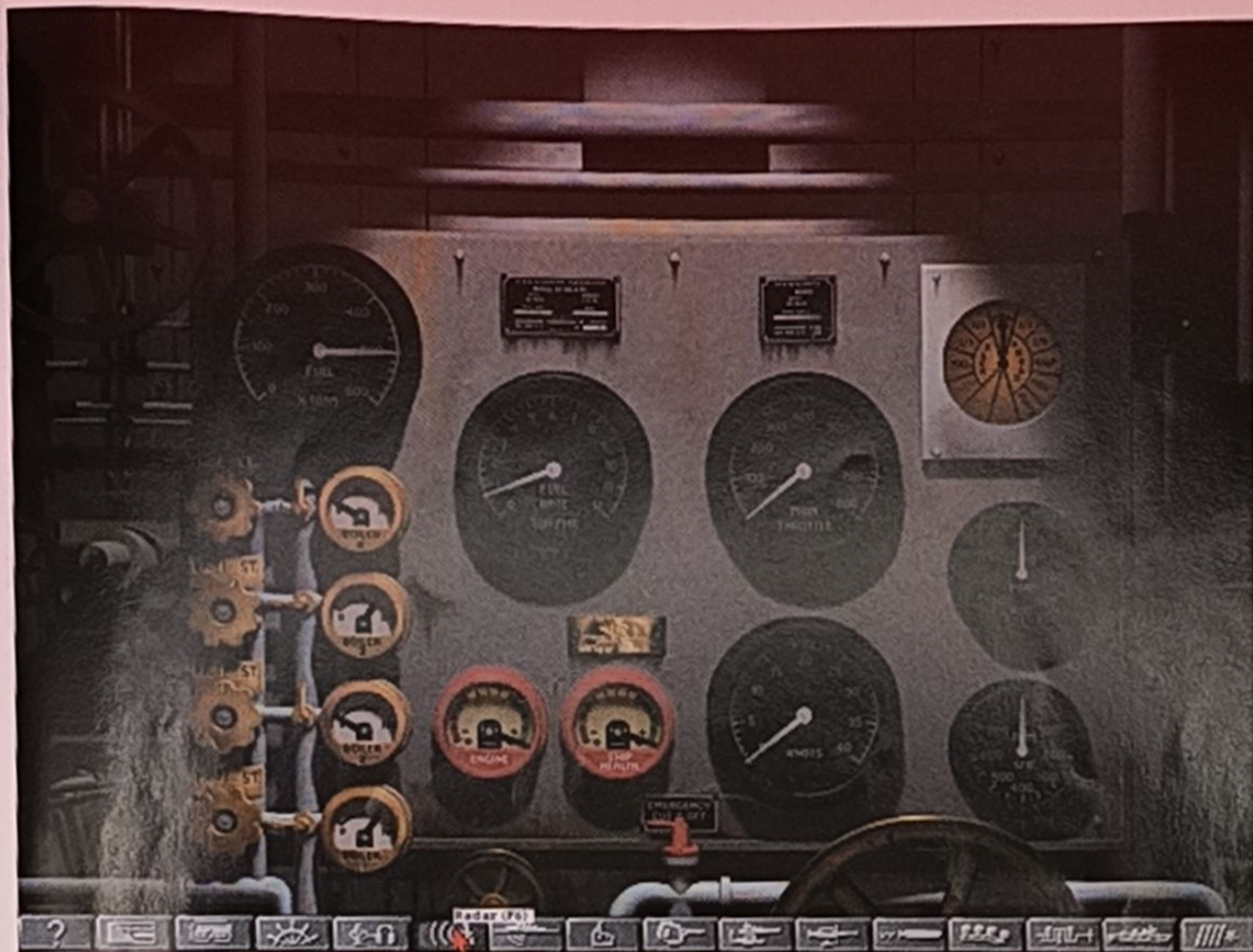
PCFOcena

➤ Končno dostojen naslednik *Pirates*.
➤ Prevečkrat nerodna.

VREDNO OGLEDAT
Pirates, neocenjena
PCG 49 *Age of Sail II*, 70%
PCG 58 *Silent Hunter II*, 74%

«Kapitan! Trgovska ladja na obzorju!»
«Razbijmo!»

80%



Ob takšni zmedbi se vam bo morda zazdelo, da je DC prava pošast zapletenosti, a je v resnici pohleven kot ovčka.

DESTROYER COMMAND

SSI/Ubi Soft www.ubisoft.com

"Streljam na C5. Sem kaj zadel?" "Tritonka. Potopljena."

Potrebuje: P266, 64Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi: PII 600Mb, 128Mb, 3D kartica z 32 Mb

Če vas žuli ambicija postati poveljnik gigantskega rušilca, potem imate strašansko smolo, da ste se rodili v Sloveniji. Na tistih ubogih dveh kilometrih obale, ki je imamo, je še kaj težko parkirati, kaj šele 3.000 ton težko vojno ladjo z desetimi topovi in dvanajstimi cevmi za torpeda. Do uresničitve vaših sanj lahko tako uberete le dve poti: a.) zaprosite za ameriško državljanstvo, kjer imajo dotičnih ladij na zalogi kar nekaj ali b.) nabavite *Destroyer Command*.

Konzerve v glavni vlogi

Da govorimo o simulaciji rušilca, vam je do sedaj že jasno, ne veste pa še, da je *Destroyer Command* simulacija rušilca iz druge svetovne vojne. Če vam je zdaj v možgane pridiral naslov podmorniške simulacije *Silent Hunter 2*, potem za to gotovo mora obstajati dober razlog, kajne? Res je. Obe igri so namreč "zašraufali" fantje pri SSI-ju in obe igri žene isto srce. Še več, če po naključju naletite na navdušenca, ki si lasti omenjeno simulacijo podvodne krste, se lahko z njim povežete preko mreže ali

Interneta in mu storpedirate zadnjico. Si lahko predstavljate divje užitke, ki jih nudi večurno iskanje ene same podmornice v širjavih Atlantika? Se lahko slišite, kako besno kričite "Še, še!" potem ko ste po doolgem obstreljevanju končno pokazali sosedu, kdo je vladar severnega Pacifika? Ne? Jaz tudi ne.

Smrtonosne napade dolgečasa so skušali avtorji zatreti s kopico zgodovinskih misij, malim milijonom kopij pravih ladij, podmornic in letal, blagodejno možnostjo pospešitve časa ter dvema dovolj dolgima kampanjama. Kar je sicer pohvalno. A, glej ga, nagačenega vraga, tudi tu ni vse, kot bi moralo biti. Dinamično generiranje misij ni posebej sveža pogruntavščina v svetu simulacij "česarkolize" in zato toliko bolj razžalosti dejstvo, da *Destroyer Command* za kaj podobnega še ni slišal. Že res, da bi z vpeljevanjem dinamike kampanji izgubili svojo trdno povezanost z zgodovino, ampak ali ni ravno to bistvo računalniških iger? Ker šofiranje rušilca pač že v svoji osnovi ni tako kul kot slalomiranje s podmornico, bi lahko razvijalci igralcu dali vsaj možnost, da spremeni tok vojne.

Sicer je *Destroyer Command* še

vedno preprosta simulacija, ki jo boste dojeli brez pretrganega listanja po navodilih, vseeno pa si držne narediti nekaj korakov dlje v zahrbtno močvirje kompleksnosti, kot sorodnik *Silent Hunter 2*. Rušilci v realnosti namreč redko plujejo sami, zato boste v omembe vrednem številu misij lahko nadzirali več jeklenih čolnikov hkrati. Skupaj s številnimi formacijami, med katerimi lahko izbirate, vam bo to pričaralo občutek, da igrate pravo pomorsko strateško igro v malem.

Grafiko, zvok, vmesne filmčke in izgled vmesnika bomo na hitro zagljal v isti koš in nanj nalepil etiketo "povprečno". Nič od naštetega sicer ni slabo ali celo zanič, je pa *Sub Command* pokazal, da lahko tudi pomorske simulacije izgledajo nadpovprečno. Nič posebnega tukaj, torej.

In kje je potem tiči tisti cukrček, zaradi katerega bo povprečen igralec s hitrostjo torpeda odbrel v trgovino po svoj izvod igre? Heh, ni ga. Žal. Čeprav bo vaša nadledvična žleza med igranjem *Destroyer Commanda* tu in tam izkašljala kakšno kapljico adrenalina, pa bodo ob njej resnično uživali le čistokrvni navdušenci nad tovrstnimi simulacijami.

Aljoša Hancman

SPREHOD PO PALUBI



V zameno za zanimiv intervju z legendarnim Erichom Toppom, ki je pospremil izdajo *Silent Hunterja 2*, so avtorji *Destroyer Commanda* svoji stvaritvi dodali obširen pregled vseh pomembnejših delov rušilca razreda Fletcher, USS Kidd. Da ne bi šlo zgolj za klasične fotografije, z vseh strani poplavljen s tekstom, ki ga tako ali tako nihče nikoli ne prebere, imate v vsakem oddelku možnost vrtenja kamere okoli sebe, kar resnično pričara tisti občutek utesnjenosti, ki unikuje živce pravih mornarjev. Ravno prav klavstrofobično in poučno, da vas bodo obšle skomine po šofiranju rušilca.



Veste zakaj so nosili kamikaze čelade? Čisto brez razloga. Hehehe.

>>Na dveh kilometrih obale, ki je imamo je še kaj težko parkirati.

PCFOcena

► Ljubitelji rušilcev so končno dobili svojo igro
◄ Še nikoli nisem srečal ljubitelja rušilcev ...

VREDNO OGLEDA
PCG 57 *Sub Command*, 75%
PCG 58 *Silent Hunter 2*, 74%
688(1) *Hunter/Killer*, neocenjena

"Čisto naravnost vam bom povedal - tale stvarca je precej dolgočasna."

63%



Kot pri vseh simulacijah Formule 1, so tudi tukaj padci in nesreče vedno najbolj zabaven del.



»A imam v tem veliko rit?« ekipa boba se je odločila za hiter pobeg s prizorišča.



»Poglej, za tabo! Vesoljci! Ne, res.« Karkoli, samo da dodamo malce razburjenja.

>>Pripravite se na kup raznolikih zimskih športov ...



Zaradi odlične postavitve kamer, je ponovljene posnetke vedno bolj zabavno gledati.

SALT LAKE 2002

Eidos Interactive www.eidos.co.uk

Uradna igra zimskih olimpijskih iger drsa po zelo tankem ledu ...

Potrebuje PIII-450, 64Mb, 8Mb 3D

kartica

Želi PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D kartica

OK, najbrž ni potrebna velika mera domišljije, da uganete, na čem temelji *Salt Lake 2002*. Eidos je seveda natančno uskladi izid igre z olimpijsko licenco, tako da ste jo imeli priložnost igrati ravno v trenutkih, ko so se v nočnem TV sporedu na olimpijskem turnirju odvijale najzanimivejše tekme.

Ker pa smo pri PCF vsi nekako vajeni udobja, nas je razveselilo dejstvo, da nam *SL2002* ponuja možnost ustvariti zimsko olimpijado iz udobja in toplote našega doma. Naj se torej igre prično ...

Zimske radosti

Pripravite se na kup raznolikih zimskih športov, kot so na primer smuk, slalom, bob dvosed in seveda moderni paralelni slalom. Kot je pri športnih igrah v navadi, se vam ponuja tudi možnost izpopolnitve znanja s treningom, še preden stopite v areno pred razgreto množico in zagrete komentatorje. Znašli se boste v raznolikih okoljih – od zasneženega, zelo zasneženega pa vse do ... hm, izjemno zasneženega. In ne samo to – edina sprejemljiva tkanina je milimeter debela lycra. Brr.

In ko boste odigrali prvo disciplino, se boste že zavedli prve pomanjkljivosti

Salt Lake 2002. Igra, ki priporoča grafično kartico z 32 Mb RAM-a, bi resnično morala ponuditi spektakularnejšo grafiko. S svojo moderno glasbo in nadzorom, prirejenim za igralne ploščke, bi se lahko celo pretihotapila kot zamaskirana pretvorba z ostarelega PlayStationa. Seveda se dobro zavedamo, da grafika ni vse – istočasno dobro izdelana publika ter dostojen komentar nekoliko popravijo okus in vam pomagajo okusiti tekmovalno vzdušje – vendar se ne moremo znebiti občutka zastarelosti in če se v imenu ne bi nahajala pripona "2002", bi jo le stežka postavili na časovno črto v čas kartic GeForce 4.

Kaj torej še manjka?

Vse discipline so dobro prenesene na naše monitorje, ampak – in prav pri tem *SL2002* najbolj spodleti – nobena izmed njih ni posebej privlačna. V bistvu boste med igranjem večine iger dobili občutek, da so tam le da vas oddaljijo od kakšnih bolj pomembnih opravil. Če nas že želijo prepričati, da porabimo 8 ali več tisočakov svojega denarja, si želimo trdno zagotovilo, da bodo naše zadnjice med igranjem trdno prilepljene na sedeže. Žal pa so vse discipline *SL2002* ustvarjene tako, da vam dajejo le priložnost dirke s časom ali pa preprostega spusta in poskusa pridobiti še kakšno stotinko sekunde. Ja, vemo, da je v tem tudi smisel resničnega

smučarskega športa, a vseeno. Smučarski skoki tako od igralca zahtevajo le to, da sledi natanko določenim pritiskom gumbov ob natanko določenem času in uspeh je zagotovljen. To bi bila na kratko vsa zabava, ki jo lahko od igre pričakujete. Dodatno pa boste frustrirani ob prvotnih poskusih, saj vam nekatere discipline ne bodo dale vedeti, kako uporabljati nadzorni sistem, in vas bodo ob prvem napačnem koraku preprosto diskvalificirale.

Ko vse seštejemo, ugotovimo, da igra preprosto ne vsebuje pretiranega (ali sploh kakšnega) razburjenja. Tudi če izberete način za začetnika, bodo vaši nasprotniki pravi profesionalci, in čeprav je zmaga možna, bo le-ta zahtevala veliko vaje in nenehno zbranost. S svojim denarjem in časom boste zagotovo znali zaslomirati k čemu bolj zabavnemu, kaj menite?

Paul Dean

PCFOcena

- ✓ Raznolike discipline
- ✗ Ne ponuja nikakršnega razburjenja

VREDNO OGLED
PCG 58 NHL 2002 90%
PCG 58 FIFA 2002 86%
Deluxe Sid Jumping neocenjena

»Športna simulacija, ki ob spustu preveč zasotane za konkurenco.«

58%

PEPSI MAX EXTREME SPORTS

Empire Interactive www.empireinteractive.com

Če imate preveč časa in preveč denarja, smo našli naložbo za vas.



Rdeči baloni zavirajo, modri pospešujejo ... kje sem že to videl? Aha, Hugo.

Potrebuje PII 400, 64 Mb, 450 Mb HD, 3D kartica s 16 Mb

Želi PIII 450 Mb, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb

Če bi iz mojih let preigravanja iger nekdo izsesal vso modrost, jo spremenil v črnilo in ga kihnol na papir, bi se izpisalo nekaj v slogu "nikoli ne zaupaj igram z dolgimi imeni in igram, ki se ponašajo z besedo 'extreme' v naslovu". Pepsi Max Extreme Sports? Bog se me usmili.

Ideja, ki je strmoglavila v glave avtorjev te arkadne športne igre, je bila naslednja: "Ustvarimo šest ekstremno-sportnih disciplin, recimo deskanje, letenje z zmajem, spust s kolesom, bungee jumping, dirkanje s štrikolesnimi motorji in sky surfing ter jih povežimo eno za drugo. Naj se igralec, na primer oddeška do zmaja, poleti do kolesa in se z njim spusti skozi cilj. Da mu ne bi bilo dolgčas, pa mu poklonimo še nekaj nasprotnikov, ki bodo opisano proceduro skušali opraviti pred njim." Fantje, bravo, zamisel je odlična. Povsod drugje pa ste žal usekali mimo. Nadzor je šlampast do skrajnosti, proge dolgočasnejše od štruce belega kruha, o obstoju fizike pa ste očitno bežno slišali na Discoveryju.

Za vsak trenutek, ko igra pokaže kakšno dobro stran, se jih najde deset, ko pokaže gnile čelane. Ena neumnost poglavitna je recimo tipka za takojšen pospešek. Pazi finto – tega pospeška lahko zmanjka, edini način, da si ga spet priborite, pa je ta, da izvajate razne trike. Prav smešno izgleda, ko začnete zaostajati in je vaša edina možnost, da spet dohitite

nasprotnike, izvajanje stoji na krmilu motorja.

A da ne bomo samo trosil žolča, naj izpostavim čisto zadovoljivo tehnično izvedbo igre. Zaradi grafike vam žilice v očeh sicer ne bodo popokale, vendar je povsem zadovoljiva. Veliko več kot zgolj zadovoljiva pa je glasbena podlaga. Če sem pošten, sem Extreme Sports večkrat poglaval, da bi poslušal glasbo, kot pa da bi jo igral.

Če se prav spominim, je glavna misija računalniških iger zabava uporabnika. Pri Extreme Sports se zabava začne in konča z užitno glasbo. A vi si ne lastite le kvalitetne zvočne kartice – vem, da ste lepe denarce vložili tudi v pregrešno drago grafično kartico, monitor, procesor, tipkovnico in miško. Poiščite raje nekaj, kar bo izkoristilo tudi te komponente.

Aljoša Hancman



Prerivanje z nasprotniki naj bi bilo oh in sploh zabavno. Ni.

PCFOcena

➤ Soliden izgled, super glasba
➤ Zanič nadzor, neizvirne proge

"Igra, ki ji manjka praktično vse, razen dolgočasnosti."

45%

BLACK AND WHITE: CREATURE ISLE

Electronic Arts www.ea.com

Želite postati dreser pošasti? Izvolite.

Black and White je božanska igra, prežeta z interaktivnostjo in občutkom posebne vrste. Dodatek, ki nas je sedaj doletel, se izkaže kot plemenita nadgradnja koncepta.

Na splošno je vzgoja in ukvarjanje s kreaturo neke vrste ločnica med igralci B&W. Medtem ko so uboge žverce nekateri popolnoma zapostavljali, so se našle množice, ki so same cilje igre zanemarle zavoljo igrivosti kreatur. Dodatek bo navdušil predvsem tiste, ki so v B&W navdušeno razvijali svoje pedagoške potenciale. Na otoku so le tri vasice in tako Creature Isle ni namenjen osvajanju novih obzorij in zavajevanju elektronskih duš. Gre za bitja, ko se zavoljo simpatičnosti zdijo že skorajda živa in zavoljo tega terjajo našo pozornost. Tukaj imate najboljše možnosti, da svojo žival naučite česa novega in jo nato čimbolj učinkovito uporabite v izzivih. In to še ni vse. V posebej špasmem izzivu se izvali Tyke, bitje posebne vrste, ki sledi vašemu bitju in se od njega uči. Tako vaš učenec postane učitelj.

Creature Isle je torej ogromen zabavišni park. Predstavljajte si niz izzivov, vpletenih v zgodbo, ki govorijo o skupini bitij brez gospodarja. Brez boga so zapuščene in žalostne. Zato se naselijo na otoku in srečno bivajo v komuni. Najbolj mogočna in plemenita bitja sestavljajo znamenito Bratovščino. Če Bratovščini dokažete, da ste iz pravega testa, se ji lahko pridružite. Testi, ki jih opravljate po otoku so številni in domiselni, od vas pa terjajo predvsem spretno manevriranje z miško in dozo domišljije. Niso preveč zapleteni in večina jih je simpatičnih, sploh pa se boste nasmejali svoji

kreaturi, ko bo pasla ovce, zmedeno pogledovala v igri skrivnic ali pa obupovala pri kegljanju zaradi vaše tresoce se roke. Za ljubitelje pretepaških iger je tukaj arena, kjer se lahko spopadate z bitji, katerih izzive ste že opravili. Če se svoje kreature naveličate, jo lahko zamenjate in preizkusite šape/kopita kakšne zares eksotične zverinice.

Creature Isle premore tudi ljubezen – tisto pravo, vročo in divjo. Vaša zaljubljena kratura se vam bo na čase zazdela silno muhasta. In verjemite, da nočete doživeti trenutka, ko ugotovi, da ga "simpatija" ne mara. Dodatek, ki bo torej razveselil predvsem tiste bolj igrive, ki se radi ukvarjajo z zabavno umetno inteligenco. In s samim seboj.

Igor Unuk

PCFOcena

➤ Sproščena zabava z digitalnim varovancem
➤ Odsotnost osvajačih delov

Dodatek, obvezen za vse zaljubljenice v genialno Moylewoodovo stvaritev.

87%



Mislil, da sem videla muco.



Maša šola zalivanja.

AMIS.NET - TRŽAŠKA 85 - 2000 MARIBOR SLOVENIJA - TEL. +386 (0) 2 320 63

amis.varna e pošta

mi skrbimo za vašo varnost

1 Problem !

Na Internetu je veliko virusov.
Okužbe preko elektronske pošte so zelo verjetne!

amis.net
MEDINET

2 Mi imamo rešitev !!!

Poslej boste prejeli le »zdravo« e-pošto.
Že za 500 SIT mesečno dobite popolno antivirusno zaščito vaše pošte.

3 In kako deluje ?

- Vašo e-pošto med potjo usmerimo skozi sistem za protivirusno zaščito,
- sistem poslej preverja tako Vašo prihajajočo kot tudi odhajajočo pošto,
- v primeru okuženega sporočila Vas o tem obvesti (običajno obveščamo naslovnika, pošiljatelja ter administratorja sistema),
- sistem se odlikuje z visoko stopnjo zanesljivosti, saj uporablja različne metode iskanja, ter se samodejno posodablja preko Interneta - iskalnik ima na voljo »dnevno sveže« podatke o novih virusih,
- z mesečnim najemom storitve zavarujete vse Vaše uporabnike e-pošte

ZA VSE INFORMACIJE POKLIČITE NA BREZPLAČNO TEL. ŠTEVILKO

0 8 0 / 2 0 - 1 0

AMIS.NET SERVISI:

AMIS.TEL
AMIS.NEWS
AMIS.CARD
AMIS.CHAT

AMIS.VPN
AMIS.BSD
AMIS.WIRELESS
AMIS.POPOTNIK

AMIS.MAIL
AMIS.POMOČ
AMIS.GAMES
AMIS.PORTAL

AMIS.INTERNET DOSTOP
AMIS.DOMAČA PISARNA
AMIS.VARNA E-POŠTA
AMIS.KOLOKACIJA



**V
PRODAJI**
2. APRIL

**NA
DISKIH**

NEVERJETNI PROGRAMI IN NEPREMAGLJIVE DEMO IGRE

Še enkrat pozdravite najboljšo CD in DVD prilogo.



RED HAT 7.2 SLO
OPERACIJSKI SISTEM
Samo na DVD-ju – celoten
sistem Linux v slovenščini.



TALK TO ME
JEZIKOVNI TEČAJ
Po dve lekciji učenja angleščine,
nemščine in italijanščine.



FINEREADER 4
CELOTEN PROGRAM
Odličen OCR program za
prepoznavanje skeniranega
teksta, v vrednosti 95.000 SIT.



VUE D'ESPRIT 2
CELOTEN PROGRAM
Ustvarite vrhunske 3D
pokrajine. Vrednost 26.000
SIT.

Kako...

Tehnična pomoč/Nasveti/Vodiči Učite se z nami!

**POTREBUJE
POMOČ**
Odgovarjamo
vaša vprašanja
(str. 9)

Cyberpunk živi!



Boštjan Uršič, namestnik urednika

Ah, veste kako gre to v 21. stoletju: tehnologija prodira v vse pore človeške družbe in neustavljivo spreminja naše življenje. Četudi zanemarimo Gatesovo vizijo PocketPC 2002, so računalniki pomemben del funkcionalnosti sodobnega sveta, pa če si še tako zatiskate oči pred kibernetično revolucijo. Ker pa računalnike sestavljajo ljudje in starodavni pregovor »errare humanum est« še ni stopil iz veljave, vaš silicijev ljubljencek kdaj pa kdaj potrebuje zdravilno terapijo. In kdo je boljši zdravnik, kot naši izkušeni mehaniki, ki z računalniki živijo in dihaajo že od malih nog? Prav zato vam v prvi številki PC Formata prinašamo obilico nasvetov o obvladovanju Microsoftovih Oken, domači mojstri pa boste veselili foto reportaže o sestavljanju računalnika.

Ko boste končali s tem, pa še ni čas za oddih, temveč si kar skuhajte kavo, se zavalite v naslanjač in preučite naše podrobne vodiče o ravnanju s QuarkXPRESS 5.0, Xaro 4.0, spletni navdušenci pa nikar ne zamudite božjih tablic o AceHTML For Pro. Če pa že žalostno skomigate z rameni in se pritožujete, da omenjenih programov nimate, potem kar vstavite naš CD ali DVD v enoto. Prepričan sem, da se splača.

ursic@videotop.si

Izkoristite svoj PC

Moč in zmogljivost

Vemo, da želite hiter in zanesljiv PC. Naši nasveti in postopni vodiči so vse, kar potrebujete, da bo vaš računalnik ostal v vrhunski formi.

Poznavanje programske opreme

Z našimi postopnimi vodiči vas bomo spravili iz še tako goste kaše. Kadar podarjamo brezplačne popolnoma delujoče programe, jih podložimo s strokovnimi članki.

Tehnična podpora

Ko vaš PC prične kašljati, ne skrbite, saj niste sami. Boštjan Uršič ima že petletne izkušnje z odgovori na vaša vprašanja, zato ga brez obotavljanja napadite.

Na disku?

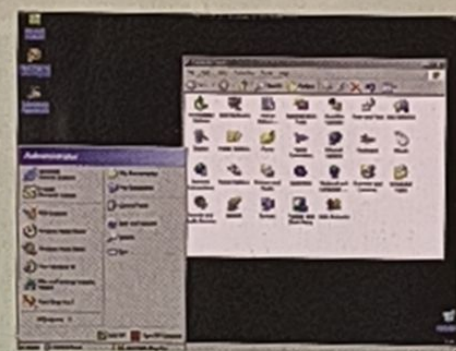
Ko srečate tega prijateljčka, to pomeni natančno to!



VARNI NAČIN

VARNI ZAGON V WINDOWS XP

Varni zagon je ostanek prejšnjih operacijskih sistemov, le da je sedaj podprt z dobrimi orodji.



Čeprav se v ozadju varnega zagona Windows XP še vedno nalaga veliko komponent Windows 9x, pa ta način ponuja učinkovito pot za odpravljanje težav s sistemom. Do varnega zagona dostopate tako, da pred začetkom nalaganja sistema pritisnete tipko [F8], kot ste to počeli že pri drugih različicah Microsoftovih operacijskih sistemov. Med drugimi omejitvami varnega načina je tudi onemogočena »šminka«, poleg tega pa dobite administratorski dostop do sistema.

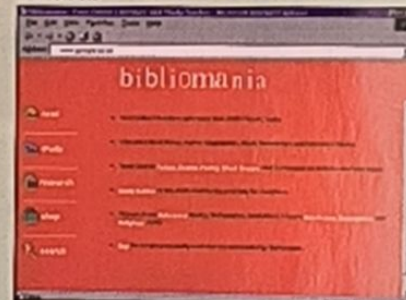
Če se z varnim načinom ne boste spravili iz težav, vstavite namestitveni CD in sistem zaženite z njega. Prebijajte se skozi kopico zaslonov, dokler ne boste dobili možnosti, da s tipko [R] vklopite Recovery console. Če imate administratorsko geslo, vas bo program pozval, da ga vnesete, potem pa kar veselo vtipkajte help za prikaz seznama orodij.

FIXBOOT omogoča zapis novega zagonskega sektorja na sistemsko particijo, FIXMBR lahko popravi sektor master boot na sistemski particiji; DISKPART pa omogoča upravljanje z diskovnimi particijami tako kot je to nekoč počel FDISK. Z BOOTCFG lahko urejate razne možnosti za nalaganje sistema v datoteki BOOTINI. Seveda bodite med opraviлом zelo pazljivi.

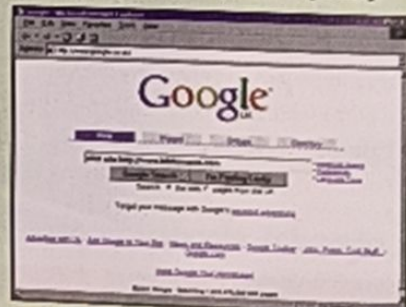
VELIKI GOOGLE

PREIŠČITE STRANI Z GOOGLOM

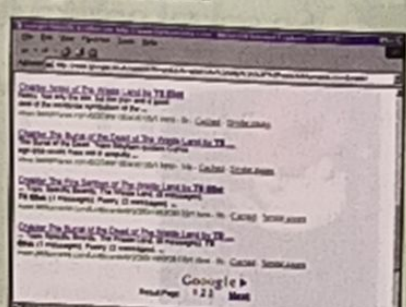
Z Googlom lahko preiščete besedilo ene same spletne strani.



01 Pojdite na spletno stran, ki jo želite preiskati, kliknite na trak z naslovom in pritisnite [Ctrl]+[C]. Sedaj kot naslov vtipkajte www.google.com in pritisnite [Enter].



02 V polje za vnos vpišite iskano besedo ali frazo, nato pritisnite Šporednico, vtipkajte site: in pritisnite [Ctrl]+[V] da prilepite URL, nato pa kliknite na gumb IŠči z Googlom ali Search.



03 Rezultat se pojavi kot običajno, le da je bilo iskanje omejeno le na vneseno stran. Če rezultata ni, poskusite s krajšim URL – zbršite vse za .com, kot recimo »index.html«.

Potrebujete takojšnjo pomoč?
Obiščite naš forum na www.pcformatslo.net

Kako sestaviti računalnik?

Sestavljate popolnoma nov sistem ali le nadgrajujete? Kakor koli že, pokazali vam bomo, kako se to počne in morda boste celo prihranili denar!

Večina »strokovnih« prodajalcev strojne opreme vam bo svetovala, da sami nikar ne sestavljate računalnika. To je namreč nevarno! In težavno! Kajti tako ali tako boste kupili napačne stvari in osnovno ploščo pokvarili s statično elektriko.

Neumnost. Nekateri v našem uredništvu menimo, da je kupovanje sestavljenih konfiguracij enako, kot bi žveli od hitro pripravljene hrane. Je sicer odpustljivo, če ste pravkar zapustili dom, a takoj ko opazite razliko med desko za rezanje in rolko, se boste zavedli da je ceneje, bolj zdravo in veliko bolj zabavno, če odprete kuharico in si pripravite obrok svojih sanj. Prav tako ni res, da lahko samo usposobljena podjetja sestavijo računalnike – vsakdo lahko te velike premaga na njihovem bojišču in pri tem še prihrani denar. Pravzaprav je edina prednost nakupa sestavljenega računalnika v tem, da dobite za celoten sistem 24-mesečno garancijo, medtem ko boste za posamezne komponente v večini primerov dobili garancijo v trajanju enega leta.

Dobra novica je, da je to preprosto ... Sestavljanje računalnika ne zahteva veliko tehničnega znanja in vse česar ne veste, se boste naučili sproti. Samo izberite komponente in jih sestavite. Kot nekakšne Lego kocke za odrasle, zato sledite našim korakom in prav gotovo se ne boste zmotili.

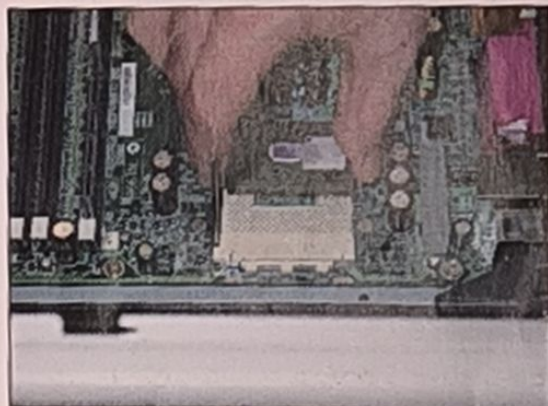
Ha! Saj bo šlo

Verjetno ste že bili kdaj postavljeni pred izbiro, katere komponente želite imeti v svojem računalniku. Verjetno se naslajate nad testirano opremo v tej številki in se že odločate, katero zadevico bi bilo fletno imeti v svoji skatli. Ampak, jasno je da vas najbolj zanima, koliko denarja boste prihranili. Kaj pa ...

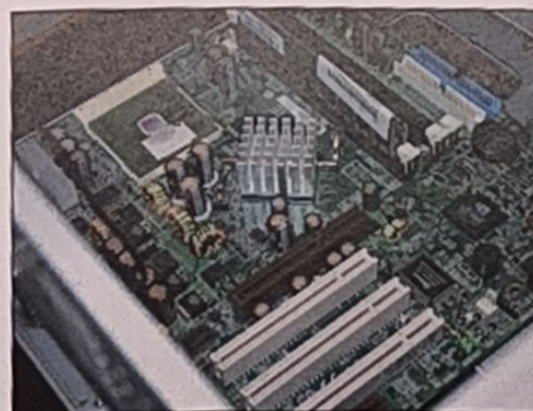
Če torej nameravate sestaviti lasten računalnik ali pa le nadgrajujete, boste tukaj izvedeli, kako se to počne. A gremo lepo počasi – najprej se morate odločiti, koliko denarja ste pripravljeni vložiti v računalnik. Odločitve, odločitve! Vendar pa je to nekaj običajnega, ko sestavljate svoj PC. Tako bomo želje in specifikacije popolnoma prepustili vam. Ter navrgli še nekaj nasvetov o tem, katere komponente bi uporabili sami, če bi želeli sestaviti mogočen računalnik za čim manj denarja. Le počasi, začenja se ... **Boštjan Uršič**



01 Odstranite pokrov z ohišja in ga položite, da bo ležal. Priključite napajalni kabel, vendar se prepričajte, da ni pod napetostjo. Tako boste ozemljili kovinsko ohišje. Kadarkoli se boste od sedaj naprej dotikali kakšne komponente, se najprej dotaknite ohišja, da se razelektrite.



02 Osnovno ploščo položite poprek na ohišje, da jo ozemljite. Dvignite pritrdilno ročico ob podnožju ZIF in vstavite procesor, vendar pazite, da razporeditev nožic ustreza luknjam na podnožju. Če želite biti dosledni, nanesite še nekaj termalne paste ali lepila, nato pa vgradite še ventilator.



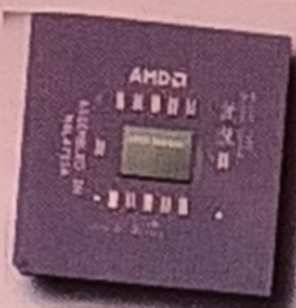
03 Obe zaporki na podnožju za pomnilnik potisnite navzven in vstavite pomnilnik. Ko ga boste potisnili v podnožje, se bosta zaporki samodejno pričeli pomikati v prejšnji položaj. Če uporabljate module SIMM, jih vstavite pod kotom 45° in nato potisnete v pravokotni položaj.



04 Osnovno ploščo sedaj vstavite v ohišje. S kleščami odstranite vse zaporki z zadnje strani ohišja, tako da boste lahko skozi odprtine spravili vse priključke. S permanentnim pisalom (flomastrom) označite lokacijo vsake odprtine za vijake, s katerimi boste pritrdili osnovno ploščo.

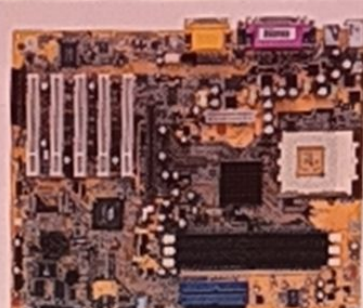
>>NAJBOLJŠA PONUDBA

Ključna odločitev, ki vas čaka je, kaj boste zamenjali, da dosežete svoj idealni sistem. Poskušali bomo ponuditi kakovostne komponente za čim nižjo ceno, saj je naš cilj sestaviti stabilen računalnik, ki ne bo naredil luknje v družinskem proračunu. Ponudba komponent na našem tržišču je presenetljivo velika, čeprav so cene nekaj manj revolucionarne. Seveda bi lahko z nakupom v tujini kratkoročno prihranili nekaj denarja, vendar je potrebno računati na stroške carine in mukotrpno uveljavljanje garancije. Seveda lahko še vedno prodate svoj stari sistem in obdržite nekatere elemente, kot je recimo zaslon.



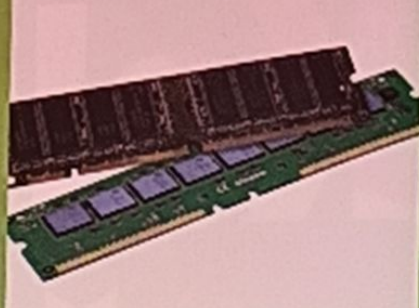
PROCESOR 36.800 SIT AMD Thunderbird 1333/266

> Procesorji XP so sicer vse bolj »in«, pa vendar je starejša različica, Athlon 1333, enako zmogljiva kot XP 1500+. Pa še 5 tisočakov prihranite.



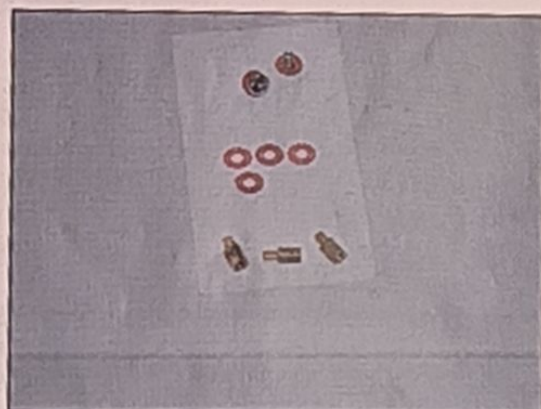
OSNOVNA PLOŠČA 29.500 SIT DFI AD-70SC

> Poceni DFI-jeva plošča z naborom VIA KT266 ponuja polno zmogljivost in razširljivost dražjih sester, zato pa je priročnik navadno govno.

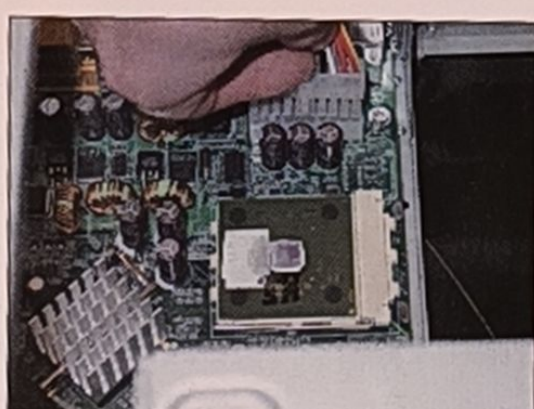


POMNILNIK 24.800 SIT 256 Mb PC2100 DDR

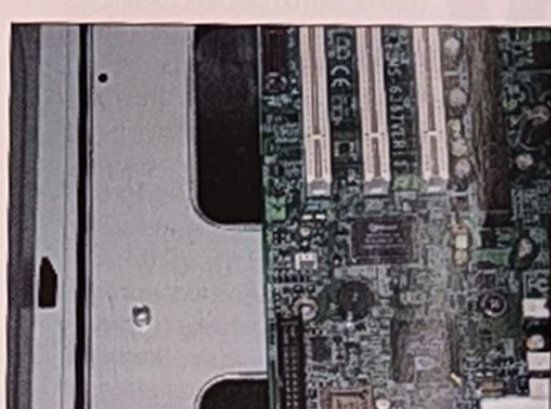
> 256 Mb pomnilnika je dandanes nujnost, vendar smo se zaradi nižje cene odločili za navaden DDR pomnilnik. Saj ECC pomnilnika tako ali tako ne potrebujete.



05 Odstranite ploščo in v vsako označeno luknjo namestite šestkotne distančnike. Na vsako luknjo, v katero ne morete priviti običajnega vijaka, namestite plastična podnožja. Osnovno ploščo sedaj privijate v ohišje.



06 Velik pravokotni priključek na napajalniku priključite na osnovno ploščo – povežite ga lahko le na en način. Priključite tudi tiste majhne dvožilne priključke, ki so namenjeni stikalom za vklop, ponovni zagon in lučko za aktivnost diskov. Sedaj enako storite še s trožilnim kablom za sistemski zvočnik.



07 Če plošča omogoča nastavljanje procesa le preko fizičnih stikal, temu primerno nastavite mostičke oziroma mikrostikal. Navodila boste našli v priročniku vaše osnovne plošče. Nikar ne skrbite, če se ne znajdete – BIOS vam ob vklopu tako ali tako povedal, da nekaj ni prav.

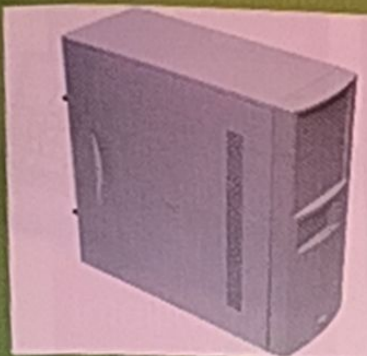
radio
VRHNIKA
90,6 MHz



10 Trdi disk priključite na napajanje in na IDE kabel (rdečo žico povežite na nožico 1), potem pa enako storite še z disketnim pogonom. Disketni pogon povežite na končni priključek kabla – srednji priključek je namenjen drugi disketni enoti. Če ste kletko odvili iz ohišja, jo sedaj vstavite nazaj.

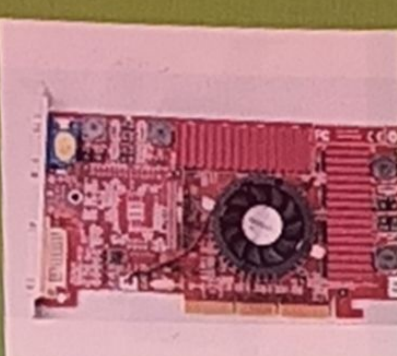


11 Pogon CD(-R) ali DVD vstavite v enega od razširitevnihih prostorov, ki se običajno nahajajo nad kletko. Najprej izbijte plastična pokrivala, da boste lahko v režo potisnili pogon. Pogonu namenite lasten IDE kabel, ker to omogoča boljše zmogljivosti. Vijakov nikar še ne privijte.



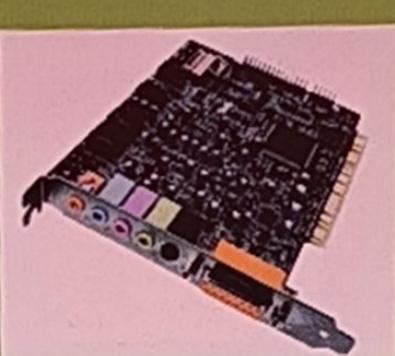
OHIŠJE 8.000 SIT Midi Tower 300 W

> Ohišja Midi Tower so kompromis med prostorom znotraj in zunaj. Skoraj vsa ohišja omogočajo preprost dostop do drobovja, 300 W napajalnik pa je skoraj obvezen.



GRAFIČNA KARTICA 60.000 SIT Gainward GF3 Ti 200 64 Mb

> GeForce 3 je nujnost: odločili smo se za cenejši nabor Ti 200, ki je skoraj enako zmogljiv kot Ti 500. Grafična kartica dandanes predstavlja enega največjih izdatkov.



ZVOK 11.500 SIT Creative Live! Player 5.1

> SB Live! uživa odlično podporo gonilnikov in čudovit zvočni sloves, še posebej na konfiguracijah z več zvočniki. Za nizko ceno dobite odlično kakovost zvoka.

Odpravljanje težav

10 najbolj pogostih medvedjih pasti, in kako se jim izogniti.

1 Osnovne plošče ne spravite v ohišje.

Preverite ali imate ohišje (baby AT, ATX ipd.), ki ustreza osnovni plošči.

2 Procesorja ne spravite na podnožje

Procesor postavite tako, da se bo postavitveni nožic ujemala z luknjicami na podnožju. Nikar ne uporabite sile – čip bo sam zdrsnil v luknjice.

3 Razširitvene kartice ne spravite v vtič.

Potiskajte, dokler se osnovna plošča ne prične upogibati. Potem poskušajte najprej vstaviti zadnji del kartice in počasi pritiskajte proti prednjemu delu.

4 Računalnik ne zažene POST – nobenih piskov, ničesar

AGP kartica ni popolnoma zdrsnila v vtič. Odprite računalnik, odstranite kartico in jo ponovno vstavite.

5 Lučka na disketnem pogonu se prižge in ne ugasne.

Ploščati kabel med pogonom in osnovno ploščo je napačno obrnjen. Izvlecite priključek in ga obrnite.

6 Med POST je prikazana napačna hitrost procesorja

Preverite, če je procesorsko vodilo pravilno nastavljeno – pregledajte mikrostikala ali mostičke na osnovni plošči in parametre v BIOS-u.

7 Ob zagonu računalnik ne prepozna trdega diska

V BIOS nastavite parameter »boot delay« za trdi disk, da se bo ta imel čas zagnati.

8 Med POST računalnik ne prepozna pogona CD-ROM

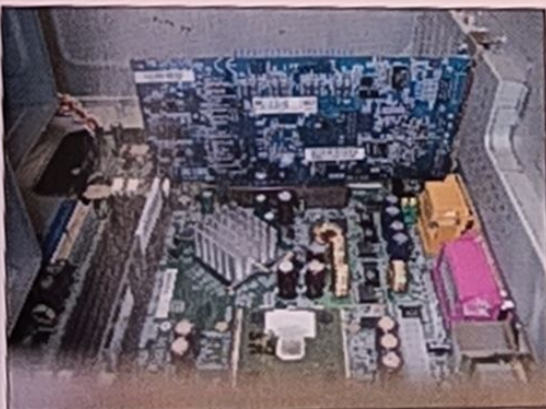
Če sta trdi disk in CD-ROM povezana z enakim kablom, poglejte, če so mostički na trdem disku nastavljeni na »master« in ne na »single drive«.

9 Računalnik zažene Okna, vendar med POST ne piskne

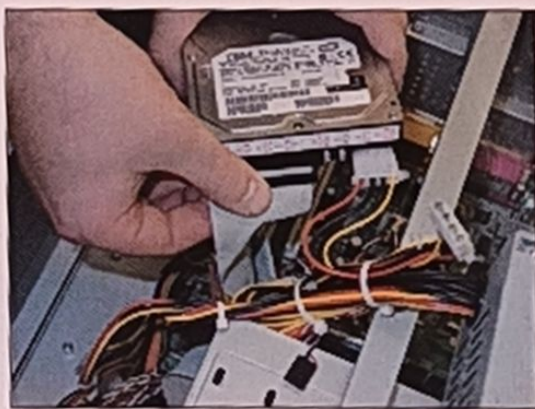
Preverite ali je sistemski zvočnik priključen na osnovno ploščo oziroma če je sistemski zvočnik priključen na zvočno kartico.

10 Ventilator za procesor se zavrti in pogoni oživijo, vendar ni drugega znaka življenja.

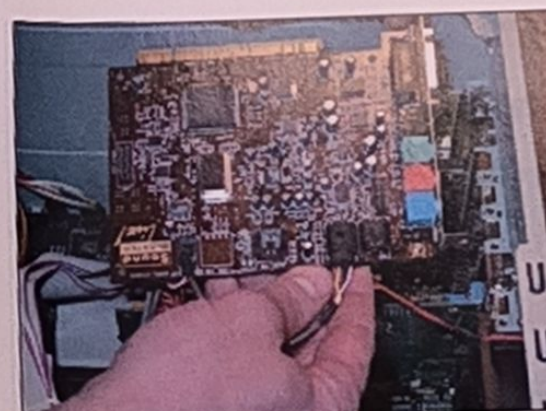
Ste pazili na statiko? Morda ste uničili osnovno ploščo.



08 Sedaj dodajte grafično kartico. Če gre za model AGP, potem spada na rjavi vtič, ki nima enake postavitve kot ostali. PCI kartico namestite v enega od belih vtičev. Preden boste lahko vstavili kartico, boste morali z zadnjega dela ohišja izbiti enega od kovinskih ježikov.



09 Mostičke na zadnji strani trdega diska nastavite na »single drive« ali »master«, nato pa ga vstavite v okvir, namenjen 3,5-palčnim pogonom. Za privijte diska uporabite nekoliko krajše vijake, saj lahko daljši poškodujejo pogon. Če ohišje dopušča, lahko kletko za pogone odvijete iz ohišja, kar omogoča lažje vstavljanje pogonov.



12 V prosto rezo PCI vstavite zvočno kartico. Če želite sistemske zvoke poslušati na glavnih zvočnikih, potem zvočno kartico z dvožilnim kablom povežite z osnovno ploščo. Na plošči je temu namenjen dvonožni priključek, ki ga identificirate skozi priročnik.



13 Ob pogonu ste verjetno dobili še en avdio kabel, ki ga vtaknete v štirinožni priključek na zadnji strani pogona CD ali DVD. Sedaj IDE kabel s trdega diska vstavite v IDE kanal 0, kabel iz CD-ROM-a pa v kanal 1. Disketni pogon povežite s priključkom na osnovni plošči. Privijte vse vijake.

→How to...



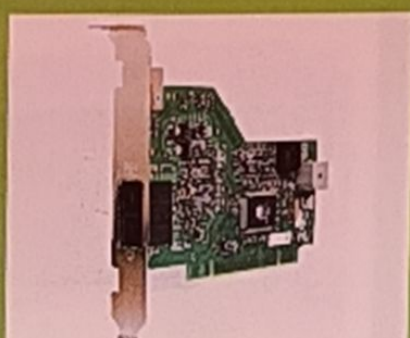
TRDI DISK 34.000 SIT IBM IC-35VA 40 Gb 7200 obratov

>IBM-ova serija DeskStar slovi po zanesljivosti in odličnih zmogljivostih, obenem pa so praktično neslišni. 40 Gb disk ima najboljše razmerje med ceno in velikostjo.



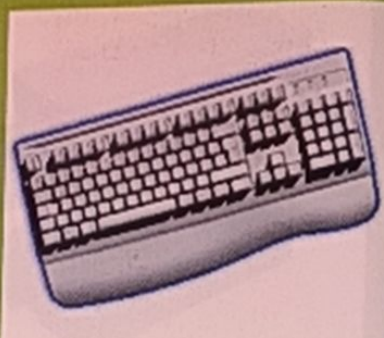
CD-R 32.000 SIT Lite On CD-RW 24R/10RW/40CD OEM

>Lite On je pri nas še relativno neznano ime, pa vendar za 32 tisočakov dobite 24x hitrost zapisovanja in precej dobre bralne karakteristike.



MODEM 7.800 SIT USR WinModem 56K V.90 notranji

>Tako imenovani »soft« modemi odžirajo sistemska sredstva, zato smo se odločili za »čistokrvni« notranji modem USR. Odlična stvar.



TIPKOVNICA 3.000 SIT Mitsumi Ergo Classic PS/2

>Zelo poceni, a vendar kar robustna tipkovnica z dobrim povratnim odzivom tipk. Ker uporablja vrata PS/2, zavzame en IRQ, pa vendar je to bolje, kot če bi odžirala vrata USB.



14 Če nameravate uporabljati interni modem, je sedaj pravi čas za namestitev. Modem oddaja manj toplote kot druge razširitvene kartice, zato ga vstavite med zvočno in grafično kartico, še posebej če so vse kartice PCI.



15 Sedaj ko ste vstavili vse potrebne komponente, zaprite ohišje. Vendar vijakov še nikar ne privijte, saj ga boste morali spet odpirati, če ste kaj pozabili povezati ali nastaviti.



16 Priključite tipkovnico. Tukaj res ne morete zgrešiti. Če ima tipkovnica priložen pretvornik iz PS/2 v USB, potem jo je bolje priključiti na PS/2. Ta priključek je namenjen le tipkovnici ali miški, vrata USB pa so zelo dragocena.

RADIO PORTOROŽ 88,3 MHz, Portorož



19 Zaslom opremito s podstavkom in zaslon z VGA kablom povežite z grafično kartico. Če imate močan napajalnik, potem ima še dodaten priključek za napajanje monitorja, kar vas odredi potrebe po dodatni električni vtičnici, vendar pa potrebujete nekoliko drugačen kabel.

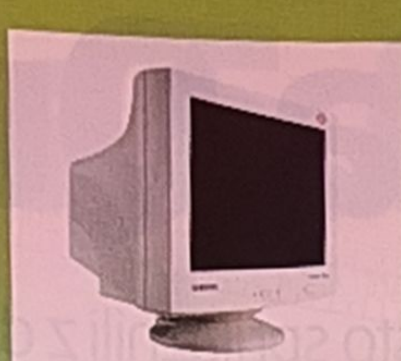


20 Na zadnji strani računalnika vključite stikalo za elektriko in pritisnite gumb za zagon na sprednji strani. Vaš računalnik bo pripiskal v življenje, in če je POST uspešen, ste na konju (če ni, si oglejte okvir na naslednji strani). CD z Okni vstavite v pogon in ponovno poženite računalnik.



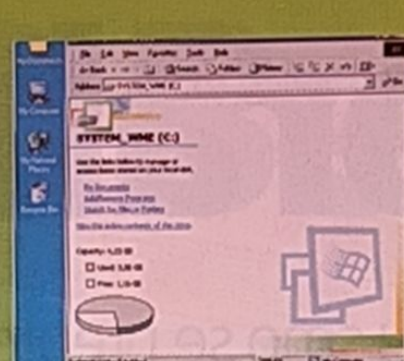
MIŠKA 4.000 SIT MS IntelliMouse USB

>USB miška je boljša odločitev kot navaden serijski glodalec, poleg tega pa je odziv hitrejši kot na PS/2. IntelliMouse je ena najboljših cenejših mišk na tržišču.



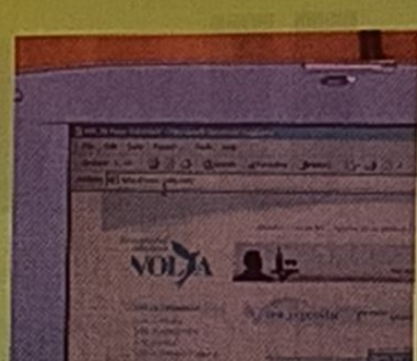
ZASLON 58.000 SIT Samsung SyncMaster 755 DFX

>S piko velikost 0,20 mm in najvišjo ločljivostjo 1600 x 1200 dobite izredno kakovostno sliko za relativno malo denarja. Kaj več seveda prepuščamo vam.



OPERACIJSKI SISTEM 37.000 SIT Windows ME SLO

>Nova licenca za Windows ME stane 37 tisočakov, vendar še vedno lahko uporabite licenco s prejšnjega računalnika, le da jih z njega najprej odstranite.



INTERNET brezplačen Volja.net

>Končno je tudi k nam zašel brezplačni internet – to pomeni, da za sam dostop ne plačate ničesar, temveč vam samo Telekom zaračunava stroške porabljenih impulzov.

KOMPROMISI

Dodatki, in kje varčevati.

Potem ko ste se odločili za ne previsok finančni izdatek, boste morali opraviti nekaj težavnih odločitev. Jasno je, da želimo doseči najboljše razmerje med ceno in zmogljivostjo. Pa je manjši disk SCSI boljša odločitev kot večji model IDE? Je CD-RW bolj uporaben kot DVD-ROM? Se enkrat trik je v tem, da imate uravnotežen sistem, kjer vsaka komponenta deluje optimalno in niste potrošili denarja za nekaj neuporabnega. Če ste ljubitelj iger, potem nekaj več denarja namenite za procesor in grafiko. Za video/digitalne umetnine izberite dodaten pomnilnik in večji trdi disk. Glasba: odločite se za boljšo zvočno kartico in zvočnike. Vedite tudi, da skozi čas cene strojne opreme padejo, zato nikar ne kupite DVD-ja če mislite, da ga boste potrebovali v prihodnosti – kupite ga, ko ga zares potrebujete. Kar je seveda sedaj, saj ne želite zamuditi DVD-jev, ki jih vsak mesec prilagamo reviji, kajne?

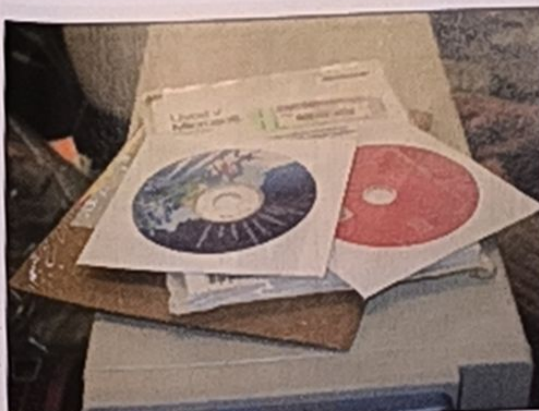
Za izbiro potrebnih specifikacij pomislite na programe, ki jih boste poganjali. Preverite priporočene specifikacije in svoj sistem zgradite na tem. »Boste vsaj imeli mir« je le fraza na ustih prodajalcev in pomeni le, da zapravljate denar za opremo, ki je ne potrebujete. Vrednost nekaterih komponent je subjektivna – zvočniki 5.1 so luksuz, vendar pa so neločljiv del domačega kina. Tudi zaslon je stvar odločitve, 17-palčni je danes že minimum, kaj več pa je odvisno od vaše denarnice.



17 Priključite miško. Če je le mogoče, vam spet raje priporočamo priključek PS/2. Če pa izbirate med USB in serijskimi vrati, potem izberite USB. Če vam zmanjka priključkov, boste veliko lažje dodali vrata USB kot serijske priključke.



18 Dodajte zvočnike. Creativeove zvočne kartice imajo barvne priključke. Če imate majhne cenene zvočnike, jih priključite na izhod za slušalke. Zvočniki z lastnim napajanjem imajo interne ojačevalce, zato jih morate priključiti na izhod line-out. USB zvočnike priključite na vrata USB.



21 Ko je namestitev Oken končana, pregledajte vse CD-je, ki ste jih dobili ob strojni opremi, in zaženite namestitveno proceduro, da ugotovite, če imate novejšo gonilnike kot so v Windows. Morali bi imeti CD za osnovno ploščo, CD-ROM, grafično in zvočno kartico, modem in morda še za trdi disk.



22 Vse kar vam še preostane je, da konfigurirate dostop do interneta. Če ste od ponudnika interneta prejeli CD, ga poženite in nadaljnje korake prepustite namestitvenemu programu. Če ne, poženite čarovnika za Novo povezavo in vpišite nastavitve ponudnika.

→ Kako ... Postati založniški mogotec

Uporaba Quark

Pri PC Formatu smo se preprosto sprijaznili z dejstvom, da moramo vsakih trideset dni ustvariti in postaviti celotno revijo. Sedaj vam ponujamo priložnost, da ustvarite svojo naslovnico.

▶ VLOGA FUNKCIJSKIH TIPK

- F1 - Pomoč
- F2 - Preveri uporabo slik in vrst pisav
- F3 - Prilagodi velikost okna dokumentu
- F4 - Prikaže okno s strani dokumenta
- F5 - Objekt v ospredje
- F6 - Zaklene/odklope
- F7 - Prikaže/skrrije pomožne črte
- F8 - Prikaže/skrrije meni z orodji
- F10 - Oblika
- F11 - Prikaže/skrrije meni s slogi
- F12 - Prikaže/skrrije barve

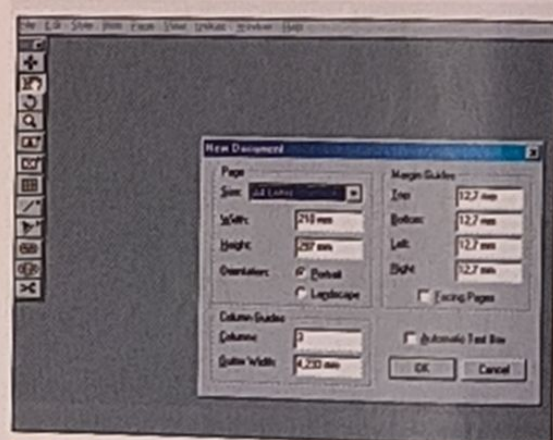
▶ BLIŽNJICE

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| Uredi objekt | [Ctrl]+[M] |
| "Ubij" objekt | [Ctrl]+[K] |
| Podvoji objekt | [Ctrl]+[D] |
| Lastnosti odstavka | [Ctrl]+[Shift]+[F] |
| Zmanjšaj/povečaj sliko/besedilo | [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[<] ali [>] |
| Pisava | [Ctrl]+[Shift]+[D] |
| Izberi vse | [Ctrl]+[Shift]+[A] |
| Prekliči | [Ctrl]+[Z] |
| Vstavi sliko/besedilo | [Ctrl]+[E] |
| Prilagodi velikosti okna | [Ctrl]+[O] |
| Pogled na realno velikost | [Ctrl]+[1] |
| Spremeni prekrivanje | [Ctrl]+[T] |
| Spremeni okvir | [Ctrl]+[B] |
| Lastnosti | [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+[Y] |
| Pojdi na stran | [Ctrl]+[J] |

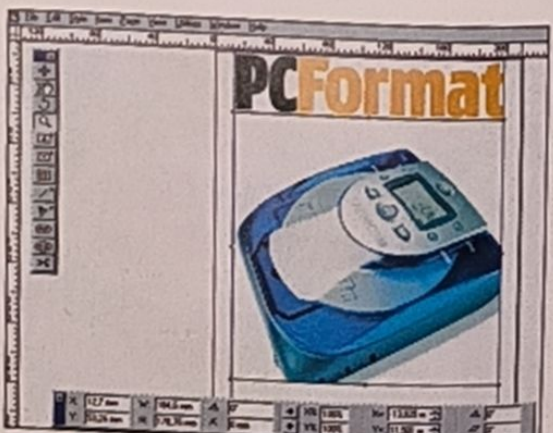
>> ZAUSTAVITE TISKARSKE STROJE!

Ustvarite lastno PCF naslovnico s QuarkXPress 5.0

Namizno založništvo je področje računalništva, na katerega povprečni uporabnik le redko zajadra, zato obstaja možnost, da morda še niste niti slišali za ta izjemen program. A v novinarskem poslu uporabljamo le najboljše. In to je seveda QuarkXPress. Kljub ceni več kot 200 tisočakov, je to preprosto najboljši program, če se želite lotiti izdelovanja lepo postavljenih publikacij – najsi je to revija, sindikalno glasilo, reklamni letak za gasilsko veselico ali humoristična tirilica "išče se živ ali mrtve", s podobo vašega šefa. Ta mesec vam na našem disku ponujamo priložnost, da tudi sami preizkusite beta različico najnovejše izdaje priljubljene izbire DTP profesionalcev. Prav tako smo vas želeli naučiti nekaj osnovnih korakov v Quarku, in sicer tako, da vam ponudimo priložnost ustvariti lastno naslovnico PC Formata. Slike, ki smo jih uporabili za potrebe tega vodiča (in še nekaj dodatnih), boste našli na disku v imeniku Bonus, žal pa nam je prilaganje tiskarskega stroja reviji v zadnjem trenutku preprečil naš pobesneli časopisni distributer. Glede tega se boste morali znajti pač sami. PCF



01 Najprej ustvarite prazno stran. Kliknite na **File -> New -> Document**. Prepričajte se, da je izbrana velikost strani **A4 Letter** in izbršite kljukico v okvirčku **Automatic text box**. Pod **Columns** vpišite 1. Tako dobite prazno stran, kar se bo kmalu spremenilo ... Pojdite v meni **View** in tam kliknite na **Fit in Window**, da boste videli celo stran, na kateri delate.



05 Na enak način ustvarite še en okvir za sliko. Naj se razteza čez celo stran in naj bo približno petkrat višja, kot je logotip. Nato znova z ukazom **Get Picture** vstavite datoteko **PCFbeatman.jpg**. Uporabite ikono z roko, da spremenite položaj slike v pravokotniku in na vrhu pustite nekaj praznega prostora, kot je vidno na sliki. Tja boste vstavili večje besedilo.

KFM
COMPUTERS

NADGRADNJE IN NOVI RAČUNALNIKI, TUDI AMD DURON/ATHLON!

AMD Athlon™ XP

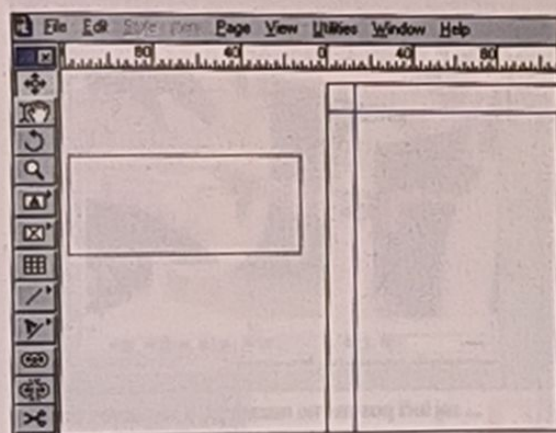
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

WWW.KFM.SI

press 5.0 Beta

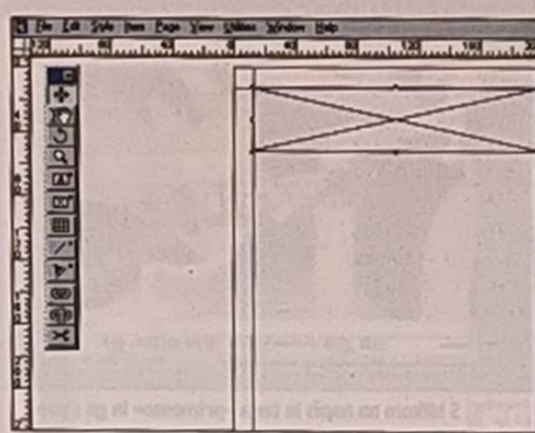
rkXpress 5.0 B

NA DISKU

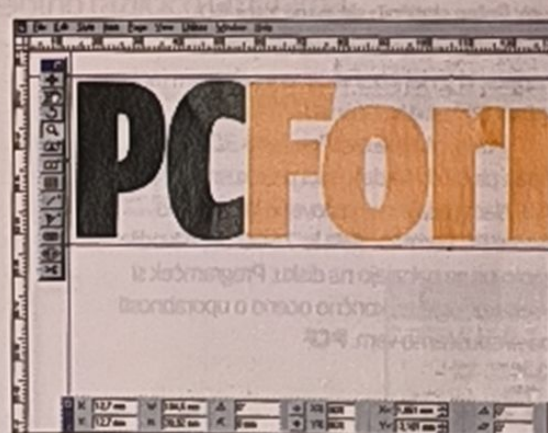


02 Vsaka naslovnica potrebuje naslov in zato smo na CD in DVD posneli logotip PC Formata.

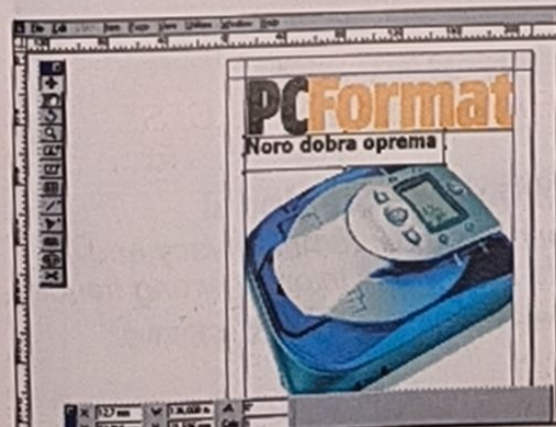
Ampak, najprej morate Quarku dopovedati, kam naj sliko vstavi: iz menija z orodji na skrajni levi strani zaslona izberite prekrizan pravokotnik. Sedaj z levim gumbom kliknite na stičišče dveh modrih črt v levem zgornjem kotu strani in držite gumb pritisnjen.



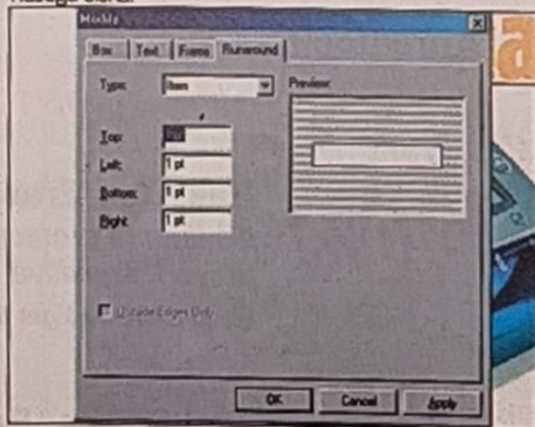
03 Pravokotnik potegnite čez zaslon na desno, do druge navpične modre črte in ga raztegnite navzdol, da bo zasedel kakšnih 15 odstotkov celotne višine strani. Kliknite na vaš nov pravokotnik, da ga izberete, in uporabite črne točke na kotih, da mu spremenite velikost, če je potrebno. Pojdite v **File -> Get Picture**, nato pa poiščite **pcformat.jpg** v imeniku **Bonus** našega diska.



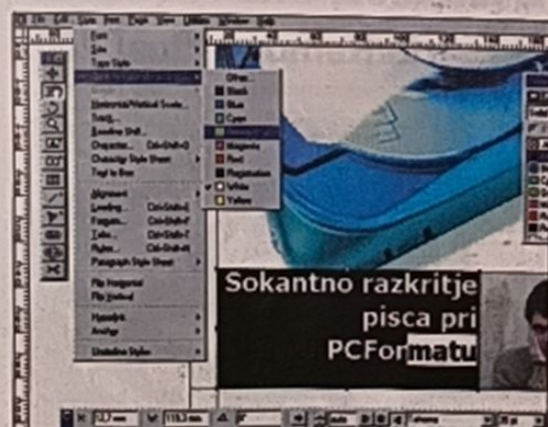
04 Z uporabo ikone z roko v levem meniju premikajte sliko v okviru pravokotnika. Ugotovili boste, da se spreminjajo tudi vrednosti v spodnjem meniju z merami. Tam je prikazan položaj slike in njena velikost v X % (širina) in Y % (višina). Obe nastavite na 80 % in velikost bi morala biti prava. Če ne, spremenite številke, da bo slika sedla na vašo postavitev strani.



06 Seveda potrebujemo tudi napis: izberite orodje za besedilo (poiščite pravokotnik s črko A) in ustvarite okvir, ki bo širok za približno dve tretjini slike beatmana in le kakšnih 10 odstotkov visok – začnite v levem zgornjem kotu slike. Nato kliknite na ikono z roko in vpišite besedilo. V spodnjem meniju z merami izberite primerno pisavo in velikost črk.



07 Zapomnite si, da z ikono prekrizanih črt spreminjate položaj in velikost okvirja, z ikono z roko pa spreminjate njegovo notranjost. Trenutno naše besedilo nekoliko zakriva sliko, zato pritisnite **[Ctrl]+[M]** ali izberite **Item -> Modify**. Izberite jeziček **Runaround**, nato pa izbiro **Item** spremenite v **None**. Sedaj se vse prekriva tako, kot bi se moralo.



08 S pritiskom na **[F7]** skrijete pomožne črte, tako da si lahko ogledate svojo stvaritev v popolnem blišču. Eksperimentirajte z drugimi slikami na disku ali poskusite ustvariti, kar smo naredili mi. Quark seveda omogoča veliko – razglejte se po menijih **Style** in **Item** in brez težav boste urejali besedilo, spreminjali barve in oblike ter uporabili številne druge lastnosti te izjemne aplikacije.

Xara 3D

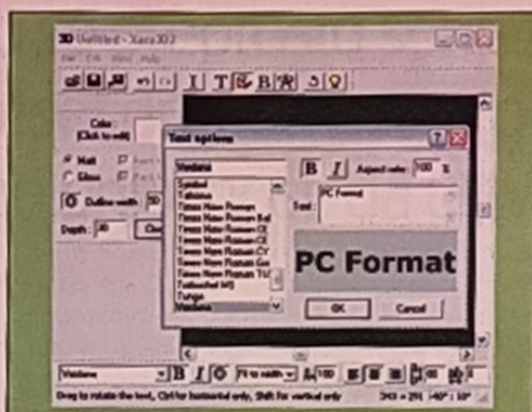
NA DISKU

Grafika Izdelava napisov v treh dimenzijah ni bila nikoli tako preprosta.

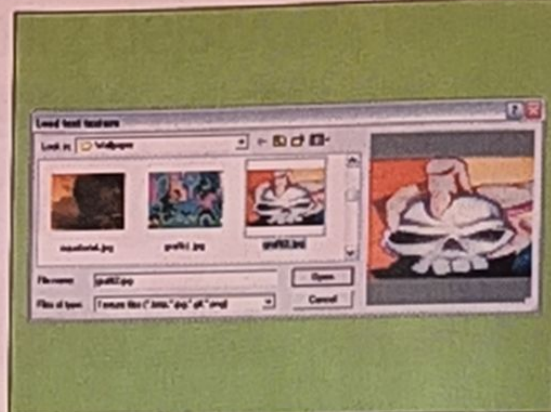
Za premierno izdajo obeh PC Formatovih ploščkov nam je podjetje Xara Ltd. odstopilo sicer nekoliko starejšo različico njihovega uspešnega programa Xara 3D. Obsežnejši (in posledično seveda dražji) grafični programi, nam sicer omogočajo izdelavo estetskih napisov, vendar si večina domačih grafičnih in spletnih oblikovalcev lasti kvečjemu Jascov Paint Shop Pro, ki je sicer zmogljiv, vendar na področju napisov precej skromen program. Vsem domačim mojstrom bo Xara 3D 2.1 zato prišla še kako prav, saj z malo znanja v hitrem času omogoča, da vašim True Type pisavam dodate tretjo dimenzijo.

Izdelane napise lahko shranimo v Xarinem formatu, ali pa v enem od klasičnih formatov (BMP, JPG, GIF, PNG). Sliko lahko v formatu GIF shranite tudi s prosojnim ozadjem. Poleg statičnih slik nam Xara 3D omogoča tudi izdelavo premikajočih se napisov, ki jih lahko shranimo v spletnem (animiran GIF) ali domačem (AVI) formatu.

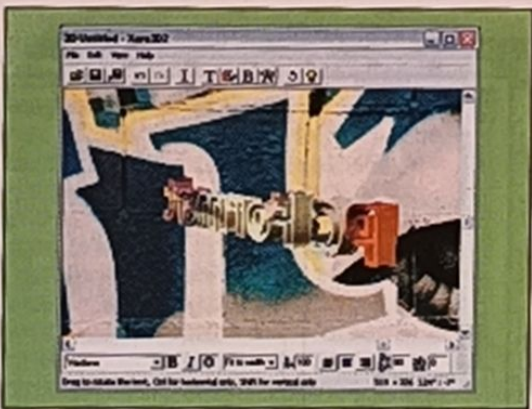
Poleg celotne različice Xara 3D 2.1 na obeh ploščkih najdete tudi preizkusno različico 4.0. Nadgradnja na najnovejšo različico bo bralce PC Formata stala le 7.500 SIT, navodila zanjo pa se nahajajo na disku. Programček si vsekakor oglejte, končno oceno o uporabnosti pa prepuščamo vam. **PCF**



01 S pritiskom na ikono T odpremo okno, v katerem spremenimo vsebino in pisavo našega napisa. Nato v oknih, ki se skrivata pod ikonama E in B nastavimo še površino, barvo, izgled in globino črk, ter zaobljenost robov.



02 V meniju pogled (View) zamenjamo teksturo, ki prekriva naš napis (Text Texture) s poljubno sliko, ki se nahaja na našem disku. Ravno tako moremo črtno zamenjati s teksturo ozadja (Background Texture).



03 S klikom na napis le tega "primemo" in ga s premikanjem miške vrtimo v poljubno smeri. Napis premaknemo tako kot vam najbolj odgovarja, pri čemer ne upoštevajte, v katerem položaju je najbolj osvetljen ...



04 ... saj luči postavimo nazadnje. V ta namen preko menija View / Display lighting prikažemo puščice, ki simbolizirajo svetlobne vire. Te lahko poljubno premikamo okoli napisa, z dvojnim klikom pa spremenimo barvo svetlobe.

Aurelitec, Inc.

Add/Remove Plus! 2002



Visit us at www.aurelitec.com
for more great software!

Aurelitec's

Special Recommended Products

SAVE 40%!

East-Tec Eraser 2000 Professional

It's time to protect your PC and Internet privacy and prevent sensitive data from falling into the wrong hands!

Read more and get it now at www.aurelitec.com/pcformat/

SAVE 40%!

diskSpace Explorer 3 Home Edition

Give your file system enough room to grow by keeping wasted disk space to a minimum. Organize, manage and monitor the disk space on your computer.

Read more and get it now at www.aurelitec.com/pcformat/

Padajoči slogovni listi

Splet Simpatično vgrajevanje slogov na ličen in uporabniku prijazen način.

NA
DISKU

Važi. Nabavil si spodoben program za urejanje, naučil si se osnov HTML-ja in sedaj misliš, da veš vse? Pih. Tam zunaj je svet, katerega stvari so zate še vedno temna skrivnost. Kot na primer CSS. Cascading style sheets. Padajoči slogovni listi. To je zadeva, ki ločuje tvojo patetično spletno stran od strani profesionalcev. Vendar brez obupa, prosim. Z uporabo *Ace HTML 4 Pro* se lahko hitro zavihtite med bolj prefinjene spletne oblikovalce. Najprej vam svetujemo, da z našega CD ali DVD-ROM-a prenesete ekskluzivno

celotno različico programa (bodite pozorni na besedico ekskluzivno in celotno). Nato se prepričajte, da vi in vsi, ki obiskujejo vašo stran, uporabljate brskalnike, ki podpirajo CSS.

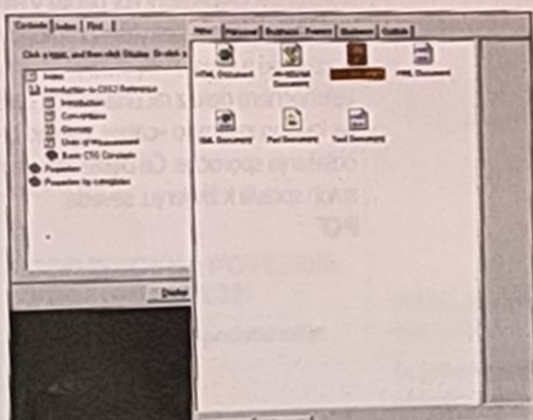
CSS namreč ponuja enostaven način za vstavljanje pogostih metod urejanja strani, ponudi vam izboljšano upravljanje s pisavami, robovi, barvami in presledki. Še boljše, omogoča vam, da uredite eno samo stran, na katero se druge strani sklicujejo in vse ostale strani bodo prevzele spremembe. Tako za spremembo videza spremenite le

eno datoteko, namesto vsake posamezne podstrani. Proces je sestavljen iz seznama pravil. Ta pravila določajo splošne parametre strani, kot je na primer to, da je vse standardno besedilo na vaših straneh rdeče. Ali pa, da se vse besede, ki so ročno izbrane kot "pomembne", pojavljajo podčrtano in krepko. Ali karkoli drugega. Te informacije o urejanju se lahko posamejno kot slogovna pravila v glavi vašega dokumenta ali še boljše, v ločen CSS dokument, na katerega se bodo sklicevale druge strani vseh vaših internetnih projektov. **PCF**

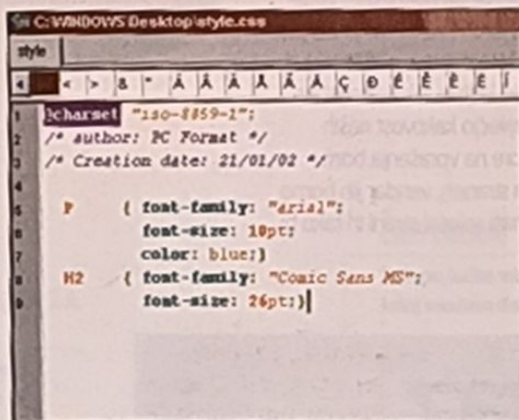
>>CSS. Stvar, ki ločuje vaše primitivne spletne strani od profesionalnih.

>> DODAJTE NEKAJ SLOGA VAŠIM SPLETNIM STRANEM

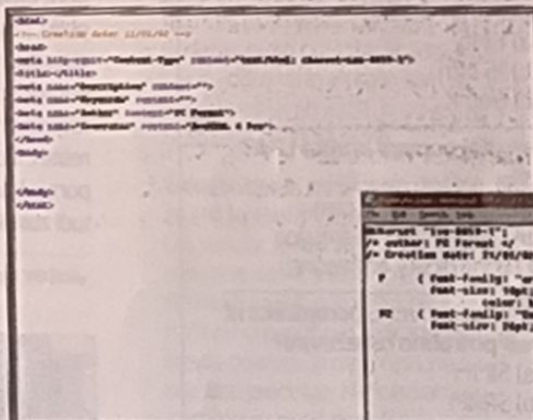
AceHTML 4 Pro snemite z našega tokratnega diska. Ekskluzivno vam ponujamo celotno različico programa.



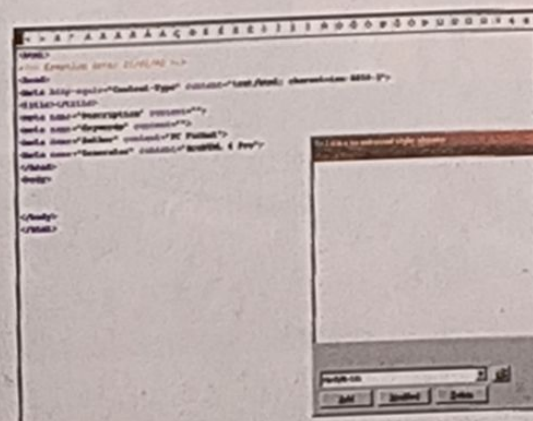
01 Poženite *AceHTML*. Kliknite gumb **New**, da ustvarite novo datoteko. Ko se soočite z možnostmi za predlogo, ne izberite takoj prazne strani HTML (blank HTML), namesto tega kliknite na ikono za dokument CSS. Za radovedne; v pomoči (Help) lahko preberete vse o CSS, še preden začnete.



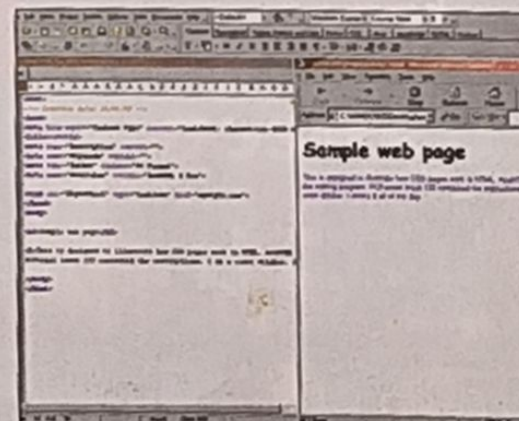
02 Odločite se za vaš slog. V glavnem meniju je izbirnik CSS, ki vam ponudi izbiro že narejenih slogov (kliknite **New** v **Edit Style**). Da greste skozi osnove, najprej ročno vtipkajte besedilo zgoraj. Besedilo vsebuje pravila za osnovne paragrafe in glave.



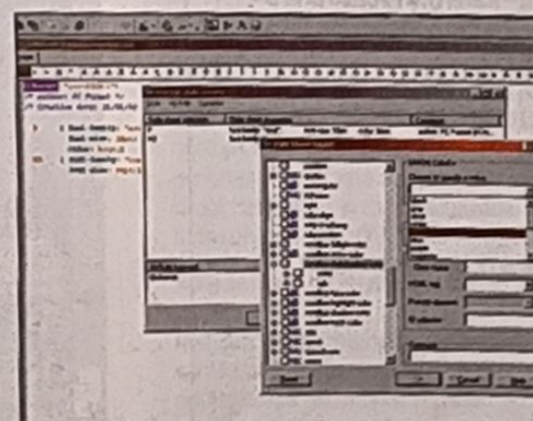
03 Upoštevajte, da smo izbrali standardne HTML oznake in nato dodali nova pravila, ki določajo, kako bodo zaznamki prikazani. Vse med oklepaji je bodisi deklaracija bodisi predpis, ki se nanaša na prikaz na zaslону. Shranite datoteko kot *mojstil.css*. Nato odprite prazno datoteko HTML in jo posnemite kot *index.html*.



04 Dopovejte novemu dokumentu, da bo njegov slog izšel iz vaše predloge CSS. Kliknite na **Edit Links** na CSS izbiri. Uporabite gumb **Browse**, ki se nahaja na dnu in dopovejte *AceHTML*, kje najde *mojstil.css*. Dodajte ga k **External Style Sheet**. Kliknite **OK** in opazite postavitev **Link** ukaza v glavo vašega dokumenta.



05 Vpisujte besedilo kot običajno, vendar pri tem uporabljajte zaznamke, ki ste jih določili v stilu vašega dokumenta: v tem primeru oznake **<P>** in **<H2>**. Da obdržite enoten videz vseh podstrani vaše spletne strani, enostavno vključite enako povezavo v glavo vseh vaših HTML dokumentov.



06 Da spremenite ostale možnosti podobne strani, ne da bi morali ponovno urejati vsak del besedila posebej, prilagodite spremembe k dokumentu CSS – na primer: odprite *mojstil.css* in dodajte vrstice za razmik med robovi ali npr. barvo tabele ... Izbira CSS editing v uporabniškem vmesniku jih bo obdržala tesno skupaj, kot mrežo kock.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vsa vaša vprašanja



Boštjan Uršič

Hitri kviz

Ste tako bistri kot naši mehaniki?

Ne, seveda niste, a če boste pravilno odgovorili na naslednja vprašanja, nas lahko povabite na večerjo.

1 Do koliko pomnilnika je lahko dostopal Intelov procesor 8088?

- a) 1 Mb
- b) 16 Mb
- c) 640 K

2 Kaj pomeni kratica LBA?

- a) Logical block access
- b) Logical block addressing
- c) Long binary addressing

3 Katere vrste pomnilnika ni potrebno osveževati?

- a) SIMM
- b) SRAM
- c) DRAM

4 Kaj od naštetega ni metoda za arhiviranje na trak?

- a) Diferencialna
- b) Naključna
- c) Rastoča

5 Katero V/I vodilo ima 8-bitno podatkovno širino?

- a) PCI
- b) EISA
- c) ISA

Odgovori na www.pcformatslo.net

Pomoč je na voljo tukaj!

Z več izkušnjami pri tehnični pomoči pri uporabi osebnih računalnikov kakor Norvežani pri kitolovu, Boštjan Uršič nestrpno pričakuje vaša vprašanja.

Lepo pozdravljeni v kotičku, kjer bomo odgovarjali na vaša vprašanja, ki so vsaj približno povezana z računalništvom, in upamo, da vam bomo olajšali marsikatero tegobo, zaradi katere ponoči ne spite. Naši sistemski mehaniki se lahko pohvalijo z dolgoletnimi izkušnjami z zdravljenjem prehlajenih računalnikov in ni vrag, da ne bi našli pravega aspirina tudi za vas.

Vaša vprašanja bomo sprejemali v pisni, elektronski ali pa kakršnikoli drugi obliki, pogoj pa je da svojo težavo izčrpno razložite in opišete pogoje, pod katerimi prihaja do težav, kajti le tako vam lahko zagotovimo največjo kakovost naših rešitev. Odgovore na vprašanja bomo ponujali na teh straneh, vendar jih bomo tudi zbirali na naši spletni strani in tako bi

Uporaben nasvet

Koš preimenujte tako, da v registru uredite niz `HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA-002F954E}`. Dvakrat kliknite na (Default) in spremenite ime.

se naj v nekaj mesecih na njej nabral zajeten arhiv. Odtipkajte torej www.pcformatslo.net.

Kot lahko vidite, pa se ne bomo omejili samo na odgovore na vaša vprašanja, temveč bomo samoiniciativno razložili marsikateri skrivnostni vidik računalništva in upamo, da bomo že v kratkem vzgajali novo generacijo digitalnih znalcev. Seveda pa se ne slepimo, da smo nezmotljivi in vsevedni kot papež v Rimu, zato bomo zelo veseli vaših predlogov za izboljšanje rubrike in če ste po celonočnem delu z računalnikom naleteli na kakšno zanimivo »cako«, nam jo brez odlašanja sporočite. Če boste računalnik sploh spravili k življenju, seveda.

PCF

Mraz Man



>>MODEM

Le zakaj ta majhna škatlica piska, hrešči in se nasploh čudno obnaša?

FIRMWARE S PROTOKOLOM V.90

Ta se nahaja v pomnilniku flash.

PRIKLJUČEK ZA ELEKTRIKO

Tukaj modem sesa elektriko, ki jo potrebuje.

ANALOGNO/DIGITALNI PRETVORNIK IN PROCESOR DIGITALNIH SIGNALOV

Ta pretvarja analogne podatke iz telefonske linije v digitalne podatke, ki jih lahko bere vaš računalnik in obratno.

SIGNALNI RELE

To je stvarca, ki med klicanjem ustvarja vse tiste piske.

PODATKOVNA POVEZAVA Z RAČUNALNIKOM

Tukaj se pretakajo podatki od in do računalnika.

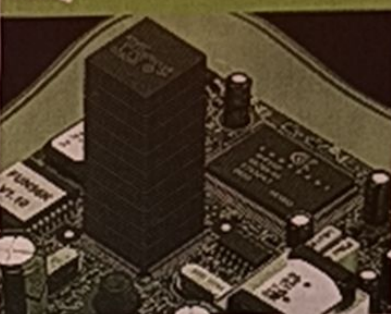
PRIKLJUČEK RJ 45 ZA TELEFON

Če želite komunicirati z zunanjim svetom, je ta povezava nujna.

LED DIODE

Te lepe lučke vam dajo vedeti, kdaj modem deluje.

FAQ



3D čipi

A takšni, kot so Voodoo in GeForce?

Ne, to so čipi za pospeševanje grafike. Ti čipi so fizčno tridimenzionalni.

Pa niso vsi čipi tridimenzionalni? Da, če govorimo o tem da obstajajo kot objekti v 3D svetu, poleg tega pa keramično ohišje in nožice pripomorejo k »debelosti«. Vendar pa v srcu vsi čipi obstajajo kot plast silicija, ki jo premažejo in zjedkajo, da dobijo tranzistorje.

In ti 3D čipi so drugačni?

Da, od tod tudi ime. Potem ko zjedkajo silicijevo rezino, nanesejo še dodatne plasti polikristalinskega silicija in volframa in jih nato spet zjedkajo, da ustvarijo vezje, ki povezuje zgornje in spodnje plasti.

Čakajte malo, mislil sem da ima že P4 sedem plasti.

Da, vendar gre za šest plasti žic na vrhu ene same silicijeve rezine. Arhitektura P4 je le eden od načinov organizacije velikankega števila povezav znotraj čipa, ne da bi bile žice predolge. Na kvadratnem centimetru ni nič dodatnega silicija. 3D čipi lahko s kopičenjem bitov v višino spravijo 8-bitno pomnilniško celico na enak prostor, ki ga na 2D čipu zavzame 1-bitna celica. Zato so takšni čipi majhni, hitri in bodo še malce podaljšali veljavnost Moorovega zakona.

Pa je izdelava teh čipov bolj draga?

V procesu izdelave je več korakov, vendar ta tehnologija uporablja že obstoječe proizvodne kapacitete in je neznansko cenejša od vseh drugih tehnologij, ki za enako gostoto tranzistorjev ne uporabljajo silicija.

Kdaj se bodo ti čipi znašli v trgovinah?

Prvi 3D čipi bodo uporabljali plasti »antifusa« (odprto vezje, ki ostane odprto dokler skozenj ne spustite toka), ki bo v vezje med zapisovanjem vžgal luknje in tako bomo dobili enkrat zapisljive digitalne medije. Ti bodo še letos na voljo za digitalne kamere.

Popolna postrežba!

Največja ponudba digitalnih fotoaparátov na enem mestu!

MEDIS

Zastopa in distribuira:
Medis, d.o.o., Brničeva 1, Ljubljana
pc.biro@medis.si, www.medis.si

Za brezplačni katalog pokličite na tel.: 01 563 40 13!

SONY

OLYMPUS

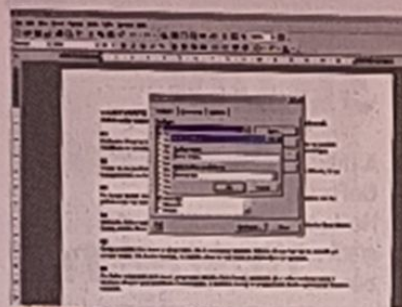
KYOCERA

JENOPTIK

Trust

>>USTVARITE LASTNO ORODNO VRSTICO V WORDU

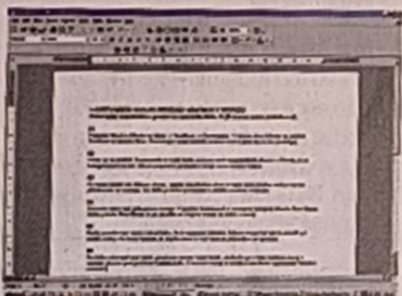
Odstranite nepotrebne gumbke in ustvarite tiste, ki jih boste zares potrebovali.



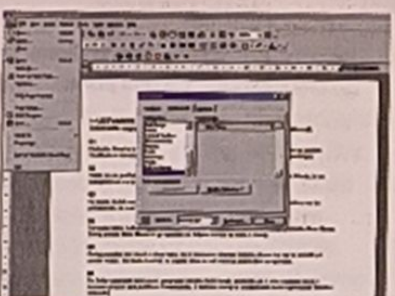
01 Poženite Word in kliknite na **View -> Toolbars -> Customize** (Pogled -> Orodne vrstice -> Po meri). V novem oknu kliknite na jeziček **Toolbars** in izberite **New** (Orodne vrstice, Nova). Poimenujte svojo orodno vrstico (ime naj ne bo predolgo).



02 Vrnite se na jeziček **Commands** (Ukazi) in našli boste seznam vseh razpoložljivih ukazov v Wordu, ki so kategorizirani na levi. Ukaze preprosto povlecite v svojo novo orodno vrstico.



03 Ko boste dodali vse željene ukaze, zaprite nepotrebna okna in vaša nova orodna vrstica vas bo pričakovala na namizju. Če želite, jo lahko prestavite k ostalim orodnim vrsticam.



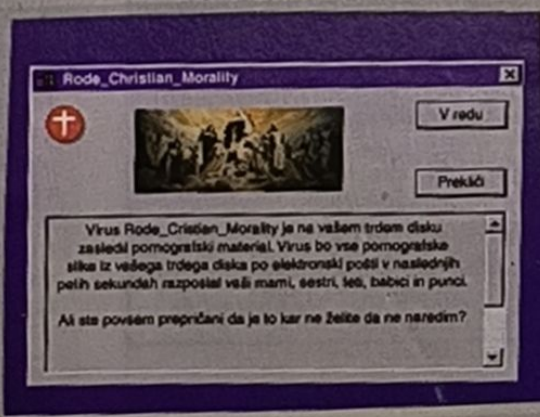
04 Ustvarite lahko tudi prilagojene menije. V jezičku **Command** (Ukazi) iz seznama kategorij izberite **New Menu** (Nov meni). Sedaj primite **New Menu** in ga spustite na željeno mesto na traku z meniji.



05 Sedaj poselite nov meni z ukazi tako, da iz seznama izberete željene ukaze kot ste to naredili pri orodni vrstici. Ko boste končali, le zaprite okno in vaš meni je pripravljen za uporabo.



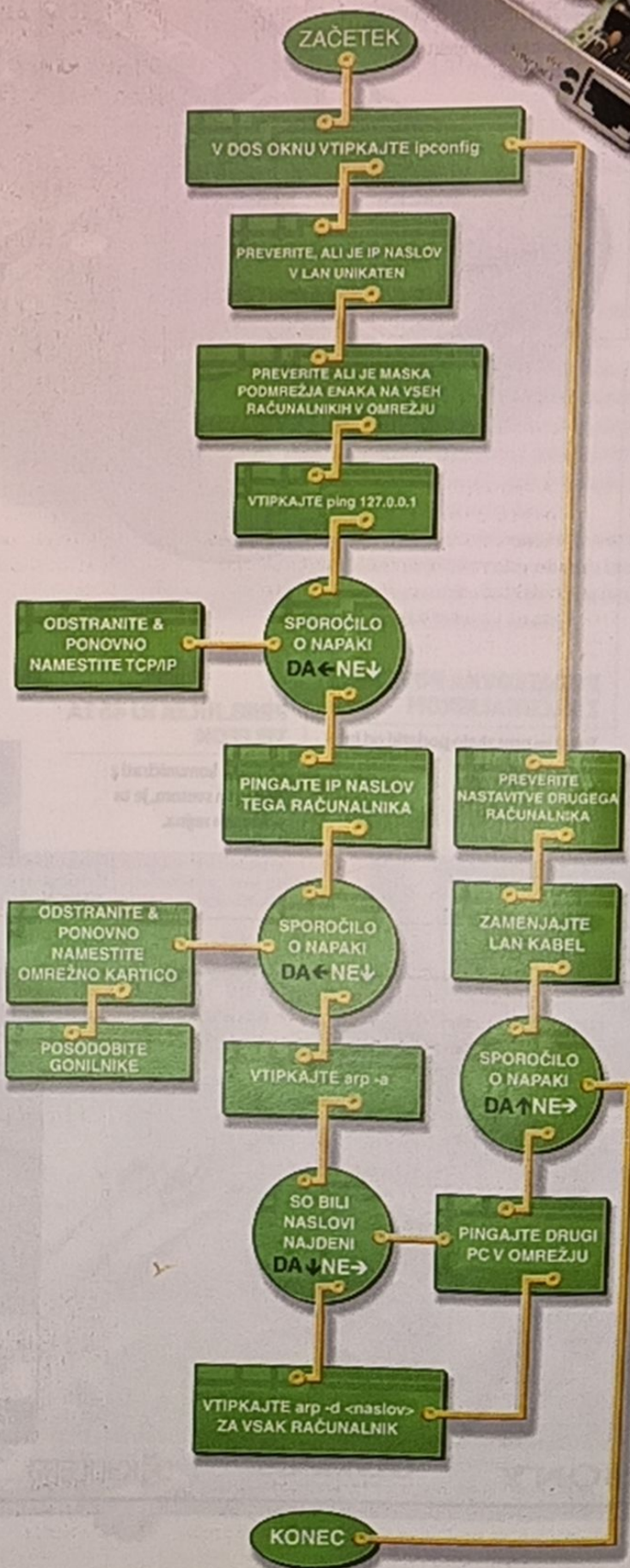
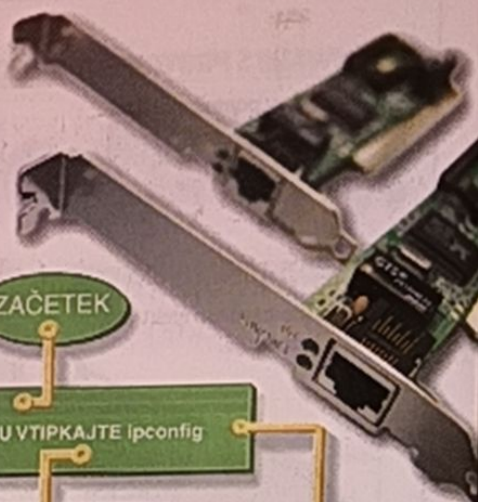
06 Če želite odstraniti novi meni, preprosto obrnite četrty korak; povlecite ga z vrha zaslona nazaj v seznam ukazov pod jezičkom **Commands** (Ukazi). Z lastnimi meniji in orodnjarnami boste optimizirali Wordov vmesnik.



OMREŽEVANJE

Težave s komunikacijo

Kako prepričati dva PC-ja v mreži, da se sporazumeta?

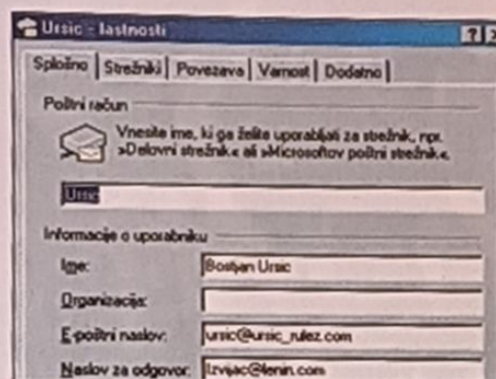


Windows nasveti

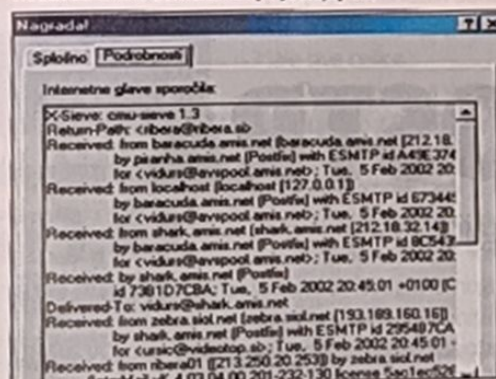
Pomoč v nekaj korakih Prevzemite nadzor nad svojim sistemom.

>>PRIDRUŽITE SE INTERNET-NIM POLICAJEM

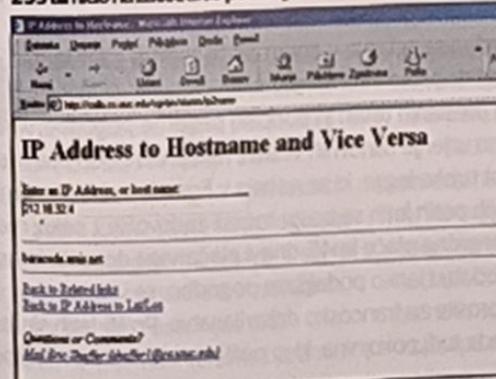
Kako prepoznam ponarejen e-mail?



01 Vsako lahko vpiše neobstoječi elektronski naslov v polje s povratnim naslovom v Outlook Express. Preverite glavo sporočila (z desnim gumbom miške kliknite na sporočilo, nato izberite Lastnosti → Podrobnosti) da se prepričate da imajo polja From, Message ID, Sender in Received enako domeno kot polje Reply To.



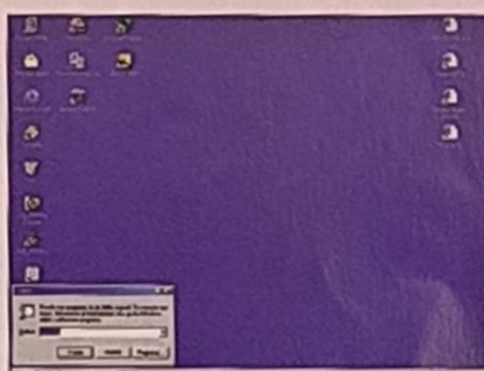
02 Preverite časovne zaznamke v vrsticah Received. Pravilne časovne razlike slovenskih pošiljateljev sporočil bi morale znašati +0100 (CET), vse drugo je napadno (nek prijubljen program za pošiljanje nezelenih pošte se sploh ne meni za naš časovni pas). IP naslovi s številskimi vejami od 255 ali ničlo na začetku so ponarejeni.



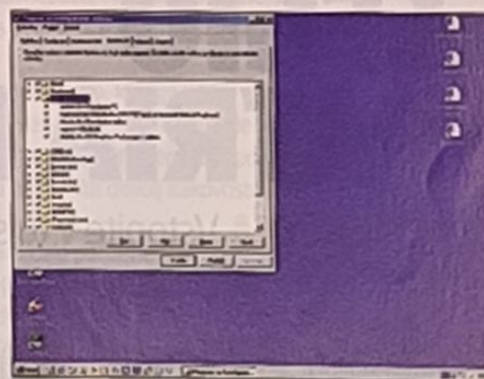
03 Uporabite vzvratno DND orodje, kot je tisto na <http://cello.cs.uiuc.edu/cgi-bin/slamm/ip2name>, da preverite IP naslove v poljih Received. Če orodje ne vrne enakih naslovov, kot je zapisan v glavi sporočila, potem je bilo sporočilo ponarejeno. Če se konec sporočila konča z IP naslovom, preverite tudi tega.

>>IZBOLJŠAJTE SVOJ SISTEM Z MSCONFIG

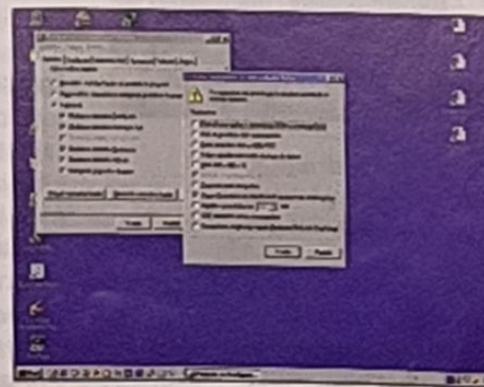
Največja ironija je, da je eno najbolj uporabnih sistemskih orodij tudi najslabše dokumentirano.



01 Pojdite v meni Start in izberite Zaženi. V prikazanem okviru preprosto vtipkajte MSCONFIG in pritisnite [Enter]. Tako boste zagnali Program za konfiguriranje sistema, ki je integriran v Okna.



02 V za uporabo zelo preprostem okolju lahko urejate datoteki System.ini in Win.ini. Programom lahko tudi preprečite, da se naložijo ob zagonu. Če uporabljate Windows ME, lahko od tukaj tudi poženete System Restore.

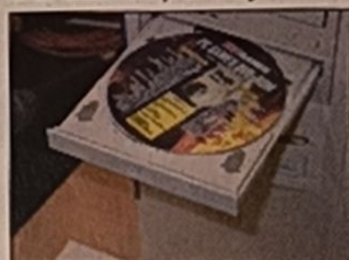


03 Za posebne možnosti v meniju Splošno izberite jezikček Dodatno. Tukaj lahko preprečite zagon Scandiska ali pa sistem prisilite, da ob zagonu prikaže izbirni meni, kjer lahko med drugimi stvarmi izberete Varni način.

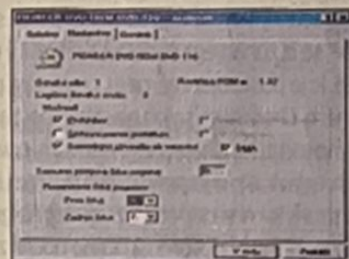
>>ZAUSTAVITE POHAJKUJOČE ČRKE

POGONOV

Kako pogonom preprečim menjavo črk vsakič, ko dodam novi trdi disk ali particijo.



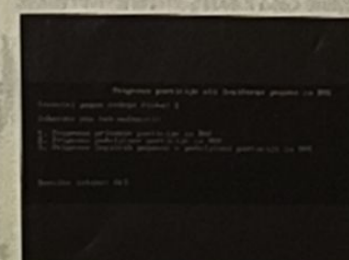
01 Prenosnim skladiščnim pogonom kot so CD-ROM-i, DVD, Jazz in Zip, Okna vedno dodelijo črko za trdni disk. Če pa dodate drugi trdi disk ali particionirate obstoječega, boste verjetno sesuli vse aplikacije, ki CD iščejo na pogonu D.



02 Pričnite s čistim sistemom - nameščena naj bodo samo Okna in nič drugega. Kliknite Start → Nastavitve → Nadzorna plošča → Sistem → Upravitelj naprav. Odprite lastnosti pogona CD-ROM in pod jezikom Nastavitve spremenite Prvo in Zadnjo črko v T. Kliknite na V redu in ponovno zaženite sistem.



03 Sedaj namestite programe kot običajno. Če nimate čistega sistema, lahko preprosto odstranite vse tiste aplikacije, ki za delovanje potrebujejo CD v pogonu, in jih ponovno namestite, ko ste pogonu dodelili črko T.



04 Ko dodajate drugi trdi disk, ga z FDISK nastavite kot podaljšano particijo. Edini pogon, ki potrebuje primarno particijo, je C, vsi drugi pa so lahko (in bi morali biti) podaljšane ali logične particije. Če dodajate drugo prenosno skladiščno napravo, ji določite črko U (ponovite korak 2).

internet

Glasba/Šport/Novice/Bizarnosti/Igre **Kliknite sem!**

Prebijamo led



Primož Sečnik, urednik rubrike

S prihodom nove revije na slovensko računalniško sceno, sem se tudi sam povzpel za stopničko više in se iz zunanjega sodelavca prelevil v urednika delčka revije, ki je posvečen internetu, predvsem pa spletnim stranem. Urednik se sploh ne sliši slabo, zato pa mi odgovornost, ki prihaja s tem nazivom, povzroča nekoliko več preglastic. Prva je prav gotovo pisanje uvodnika v »mojih« šest strani, ki mi sedaj, ob štirih zjutraj, ne gre ravno izpod prstov. Stres in odgovornost očitno hodita z roko v roki. Pa začnimo ...

Glavna tema rubrike o internetu so takšne ali drugačne spletne strani. Vsak mesec vas bo ob robu strani pričakalo nekaj spletnih naslovov strani, ki so nam v preteklem mesecu najbolj padle v oko, tistim bolj zanimivim pa se bomo posvetili tudi s krajšim člankom. Vsak mesec bomo podelili tudi nagrado »PC Formatov smetnjak«, ki si jo bodo prislužile strani, od katerih bi pričakovali več. Brez skrbi, napake bomo iskali le na »profesionalno« narejenih straneh, vašim stranem pa bo namenjena rubrika Spletne strani naših bralcev. Ker želimo, da bi bil ta del PC Formata čim bolj interaktiven, pričakujemo čim večji odziv. Zasujte nas s stranmi, ki so vredne objave, pokažite nam svojo lastno spletno stran, predlagajte naslednjega dobitnika PC Formatovega smetnjaka, itn. Naš nabiralnik vas vztrajno pričakuje. **secnik@videotop.si**

Najboljše na spletu

Prihranite čas

Ne trajte časa z iskanjem zanimivih in zabavnih spletnih strani. Vsaka številka PC Formata vam prinese šest strani zanimivih povezav.

Prihranite denar

Zastonjski burek in poceni zrezki? Za vas bomo na internetu iskali najboljše ponudbe.

Bodite prvi

Poskrbeli bomo, da si boste prvi ogledali najbolj smešne in neumne strani, kar jih premore internet.

Klikni me!

Kadar ob tekstu zagledate ta znak, takrat enostavno ne morete mimo te povezave! Nagrade bomo prihranili le za najboljše.



Naše

prijubljene

Povezave do naših prijubljenih strani najdete na naši spletni strani, www.pcformat.si, net, tako da vam jih ni treba tipkati.



LEGIO PATRIA NOSTRA

VOJAŠČINA Vstopite v tujsko legijo.



Poznate tisto šalo o francoskem legionarju, peščeni sipini in kameli? Četudi se o francoski tujski legiji ne govori veliko, je verjetno znana vsakomur izmed vas, največkrat pa jo povezujemo z alžirsko puščavo, kamelami in belimi čepicami, značilnimi za te enote. Francoska tujska legija je del francoske redne vojske, v kateri služijo tuji državljani. Pogoj za vstop so le zadovoljive psihofizične sposobnosti in osebni dokument, ter starost med 17 in 40 let. Prijava preko interneta (zaenkrat še) ni mogoča, vseeno pa je dobro, da se, preden se zglasite v enem od 16 uradov za rekrutacijo v Franciji, o tej enoti dodobra informirate.

Po uspešno prestanih testih in podpisu petletne pogodbe, vas čaka štirimesečno urjenje osnovnih veščin, nakar vas bodo premestili v eno izmed enot tujske legije, ki se nahaja v Franciji, Južni Ameriki ali Afriki. V naslednjih petih letih se boste morali zadovoljiti z nekaj manj kot 1.000 evri mesečne plače in 45 dnevi plačanega dopusta letno. Po končanem obdobju lahko podaljšate pogodbo, se vrnete v domovino ali zaprosite za francosko državljanstvo. Po 15 letih služenja v legiji vam pripada tudi pokojnina, ki jo pošiljajo tudi v vašo matično državo.

Kljub temu, da se za odhod v tujsko legijo odločajo predvsem ljudje, ki bi radi prekinili vezi s (takšno ali drugačno) preteklostjo, je legija dandanes bolj kot vojaškim akcijam namenjena vzdrževanju miru v kriznih žariščih, zato bo najbolje, da si ogledate spodaj našete strani in premislite o »zaposlitvi« v njej. Slava vam ne uide. **PCF**

→ **Kliknite sem**
www.foreignlegionlife.com
www.frenchforeignlegion.org
www.cenvers.net/legion
www.ambfrance-us.org/atoz/legion



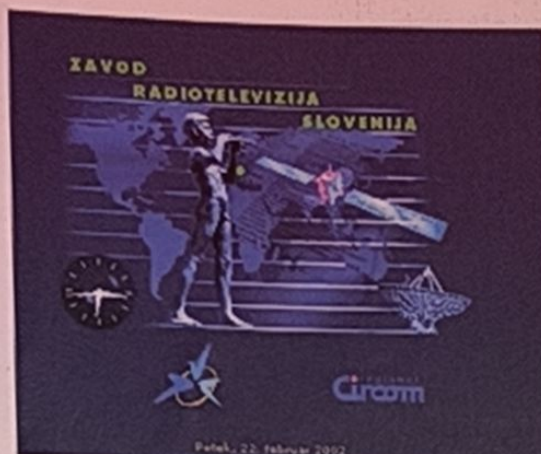
- 1 MADONNA
- 2 PINK FLOYD
- 3 AMERICAN
PIE
SOUNDTRACK
- 4 PINK FLOYD
- 5 MICHAEL
JACKSON
- 6 BRITNEY
SPEARS
- 7 BEATLES
- 8 GINA WILD
- 9 ENYA
- 10 METALLICA

*Največkrat iskani izvajalci
glasbe v januarju.
www.gnutellameter.com

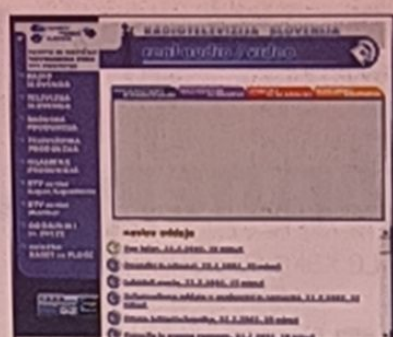
**ŠTEVILO
OMREŽENIH**

**513.41
milijonov**

Podatki avgust 2001
www.nua.com



Ste zamudili današnji Dnevnik? Oglejte si ga ob primernejšem času.



RTV Slovenija ponuja arhiv lastnih posnetih oddaj. Poteza, vredna glasnega aplavza.

PONOVITEV NA INTERNETU

TELEVIZIJA Oglejte si najljubšo oddajo ob najbolj primernem času.

Poleg vedno slabšega programa slovenskih komercialnih televizij je pomanjkanje časa v hitrem tempu vsakdanjika eden glavnih razlogov, da si vedno redkeje privoščimo ležerno popoldansko posedanje v sedežni garnituri, s pivom v eni in daljinskim krmlilnikom v drugi roki. Vseeno nam je ob pogledu na televizijski spored marsikdaj žal, da smo zamudili kakšno od priljubljenih oddaj.

Brez skrbi, RTV Slovenija vam udobje ogleda ponovitev na internetu že ponuja, saj si lahko v njihovem arhivu ogledamo posnetke vseh pomembnejših oddaj zadnjega meseca. Najsi gre za včerajšnji TV Dnevnik, intervju prejšnjega tedna s predsednikom državnega zbora ali Male sive celice.

Posnetki so na voljo v formatu RealMedia, ki si ga lahko ogledujemo z RealPlayerjem. Prihranjeno vam je sicer udobje televizorja s širokim zaslonom, saj so posnetki prirejeni (pre)počasnim internetnim povezavam, kljub temu pa je slika dovolj kakovostna, da lahko sledite poteku oddaje.

Mogoče se bo za volivce potrdil celo parlament in po vzoru britanskih kolegov omogočil ogled poslanskih razprav. Prepričan sem, da bi se v tem času obiskovanost strežnikov Quake širila po Slovenije občutno zmanjšala, kaj pravite? **PCF**

→ **Klikni sem**
www.rtvsl.si
www.real.com
www.parliamentlive.tv

PCFORMATSLO.NET

Od 5. marca PC Format seveda tudi na internetu.

Danes brez svoje spletne različice ali vsaj predstavitvene strani ne more nobena resna publikacija. Vzoredno z izdajo revije bo tako slovenski PC Format pogladi tudi lastno spletno stran, kjer si boste lahko ogledali sveže obnovljene dnevne novice iz sveta računalništva, iger, interneta in sorodnih tehnologij. Na njej boste našli tudi nasvete za nakup računalniške opreme, najbolj potrebne datoteke in seveda aktualne demo različice računalniških iger. Sčasoma se bo na njej izgrajeval tudi seznam vprašanj naših bralcev in

odgovorov nanje, zato za nasvet povprašajte našega Boštjana, saj boste tako pomagali tudi drugim.

Tudi brez obsežnega foruma seveda ne bo šlo, saj je to kraj, kjer si lahko bralci izmenjujejo nasvete in izkušnje, v debato pa se bomo vmešali tudi uredniki in pisci PC Formata. Ideje za novo spletno stran smo prelivali v koncept, nato pa tudi v končno obliko, ki se bo precej razlikovala od strani, ki ste si jo imeli priložnost ogledati pred izidom prve številke.

Žal smo ob postavljanju spletne



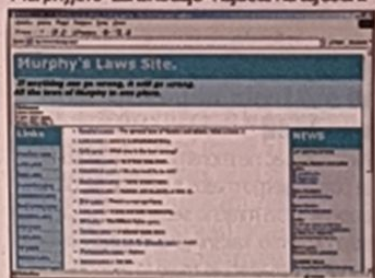
Spletna stran pred izidom revije. Na novi strani ni spremenjena le vsebina, temveč tudi oblika.

strani na lastni koži občutili tudi okornost slovenske birokracije, saj se nam je zataknilo pri pridobitvi domene pcformatslo.net. Zaenkrat se bomo torej srečevali na začasnem naslovu www.pcformatslo.net, kasneje pa na www.pcformat.si.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Murphy je dejaven
www.fileodday.com

Pravijo, da je bil Murphy optimist. Se danes nas begajo njegovi zakoni, po katerih smo zapisani propadu in večni nesreči. Razširjeno Murphyjevo "zakonodajo" najdete na tej strani.

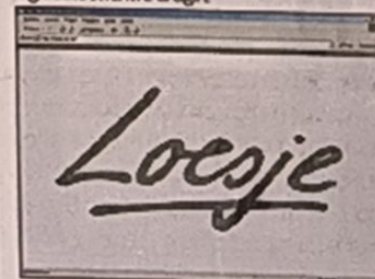


Stari mojster
www.mojster.si

Mojster prevodov, ena najzabavnejših spletnih strani pri nas. Tukaj se lahko nasmejete po(n)srečenim prevodom v filmih, nadaljevanjih, oddajah in publikacijah, in o slednjih podebatirate z drugimi uporabniki ali avtorji dobitnih cvetk.

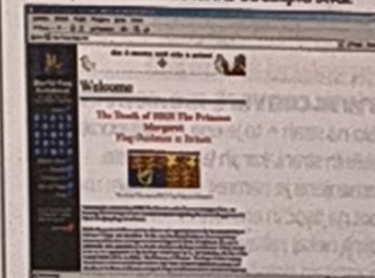
Kreativne ideje
<http://loesje.slo.net>

Srečujemo jih vsak dan in se jim nasmihamo na ulicah. Gre za simpatične plakate s sporočili, ki nam potem ne gredo iz glave. Če ste preroške sorte in imate kak življenjski nauk na zalogi, jim kar pišite, če pa ne, pa si vsaj lahko ogledate stvaritve drugih.



Plapolajoča stran
www.flags.net

Pred časom se je v družbi razvila debata o državnih zastavah, ki je hitro prerasla v prepričanje, da je bilo potrebno rešiti pragmatično. Odprli smo priložnostno stran in trmoglavcu dokazali, da nima prav. Zastave so lahko občutljiva stvar.



Za popestritev sobotnih večerov
www.tarok.net

Če se ne znate igrati taroka, verjetno edine omembe vredne igre s kartami, bi bil čas da se ga naučite. Od vas ne bomo zahtevali nemogočega in vam ponujamo stran, na kateri boste našli vse, kar ste želeli vedeti o taroku, pa niste upali vprašati.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

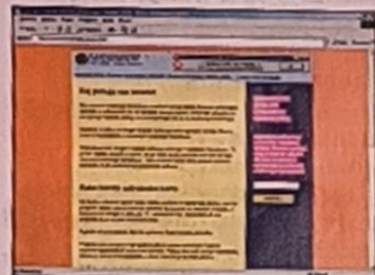
Curry čez vse

<http://rubymurray.com>

Nepogrešljiva spletna stran za vse ljubitelje curryja na tisoč in en način, od mesnih do vegetarijanskih in od nepekočih do nuklearnih. Če veste, kje stakniti začimbe, vam receptov zlepa ne bo zmanjkalo.

In kaj prinaša prihodnost?
www.lunin.net/astro_lzra-cum.html

Nekateri pač ne moremo brez tuje pomoči in potrebujemo malce tuje intuicije, da nas popelje skozi mračno sedanjost. Nekateri pa celo ne vemo, kakšni smo, in tukaj nastopijo zunanji pomagači, ki znajo to izračunati.



Brez antene

www.siradio.net

Vam ni do sprejema na drug konec sobe, da bi vključili radio? Brez panike – tukaj boste našli vse o vseh slovenskih radijskih postajah in tistim, ki oddajajo svoj program online.



Sleng je lep

www.peevish.co.uk/slang/

Sleng je sicer nižja pogovorna oblika izražanja, a dejstvo ostaja, da se po večini ne znamo drugače pogovarjati. Enako velja za angleščino. Na tej spletni strani lahko pokukate v slovar angleških slengizmov, ki vam bo prišel še kako prav pri internetnih klepetih.

Spreobrne me nežno

www.convert-me.com/en/

Šalo na stran – to je ena od najuporabnejših spletnih strani, kar jih lahko najdete. Namenjena je namreč pretvorbam merskih enot na tisoč in en način. Prav tako boste odkrili nekaj zabavnih merskih enot, ki jih uporabljajo določeni narodi.



STRAN MESECA

DELITE POČUTJE S SVETOM

Le kako se danes počutijo prebivalci Nove Zelandije?

So vam dnevi, ko vas muči depresija vse preveč znani? Namesto Persena vam predstavljamo stran, kjer lahko svoje počutje delite s preostalim svetom in si tako olajšate dušo; obiščite www.icolormyworld.com.

Ob prvi prijavi izpolnite nekaj osnovnih podatkov, za vsako naslednjo prijavo pa bo dovolj le uporabniško ime in geslo. Svoje počutje lahko izrazite s klikom na petmestno barvno lestvico. Zanimiva je stran, kjer si lahko ogledate, kako se na ta dan počutijo drugi prebivalci našega planeta ter si z naslajanjem nad tujo nesrečo polepšamo dan. Počutje uporabnikov si lahko ogledamo tudi glede na spol, starost in izobrazbo in celo politično prepričanje. So bolj zadovoljni liberalni ali konzervativni volivci? Preverite sami.

Stran z izvirno idejo žal pesti zaenkrat premajhna baza uporabnikov (ki se bo, upajmo, povečala) in pretiran ameriški patriotizem. Obvezne državne zastave smo sicer že navajeni, moti le dejstvo, da lahko kot področje bivanja izberemo vse zvezne države, medtem ko v Evropi poznajo le nekaj držav, ostali spadamo pod zahodno in vzhodno. Upajmo, da bodo te napake odpravili in da se bo baza uporabnikov povečala (morda na račun naših bralcev?), s čimer bodo podatki bolj točni, stran pa bolj zanimiva. **PCF**

ICMW - Mood Demographics

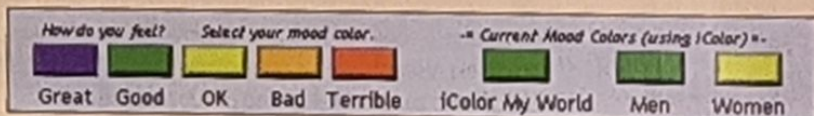
Mood Demographics is used to display current/past moods of various demographic groups of people. Colors reflect the calculated mood color for the displayed groups. Use Filter to select other groups (change Location/Demographics).

Use Back to return to previous page.

[ICMW Home](#) [Quick Exit](#) [Help/FAQ](#)

Location	Demographics	IColor Date (ccymmdd)	Time (hhmm)	IColor	Great	Good	OK	Bad	Terrible	Functions
All Locations	Combined Totals									Filter Records
Alabama	Combined Totals	2001 / 09 / 14	08 : 46		2	0	0	0	0	Display History
Arizona	Combined Totals	2001 / 09 / 13	16 : 16		0	0	0	0	1	
Arkansas	Combined Totals	2001 / 09 / 13	13 : 21		0	2	0	0	0	Display History
Australia	Combined Totals	2001 / 11 / 22	19 : 46		0	0	0	0	4	
California	Combined Totals	2001 / 10 / 13	19 : 36		0	1	0	0	0	Display History
Canada	Combined Totals	2001 / 09 / 16	15 : 45		0	0	0	0	1	Display History
Colorado	Combined Totals	2001 / 11 / 05	13 : 23		1	0	0	0	0	Display History
Eastern Europe	Combined Totals	2001 / 09 / 13	10 : 13		0	0	0	0	1	
Florida	Combined Totals	2002 / 01 / 24	12 : 03		0	1	1	0	0	Display History
Georgia	Combined Totals	2001 / 09 / 13	17 : 32		0	0	0	0	1	Display History
Hawaii	Combined Totals	2002 / 01 / 19	16 : 15		0	0	1	0	0	
Idaho	Combined Totals	2001 / 09 / 14	09 : 51		0	0	1	0	0	

Danes niste najboljšje volje? Držite pesti, da se ves svet počuti tako.



Ob naslednji katastrofi svetovnih razsežnosti priključite na to stran.

→ Kliknite sem
<http://bipolarabout.com/cs/depressive/>
www.zdravniki-nasveti.net
www.ozara.org

NASVET MESECA UPORABLJAJTE LOČILA

Neuporaba vejic pri pisanju na spletne forumne bralce vaših debat povzroča glavobole. Poizkusite, saj ni težko...

Ustvarite spletno stran... kakršno ste si zamislili!

AceHTML 5 Pro je zmogljiva rešitev za ustvarjanje in vodenje spletnih strani z maksimalno učinkovitostjo.

Integracija vseh spletnih tehnologij v enem zmogljivem orodju vam bo omogočila preplezati vse težave.

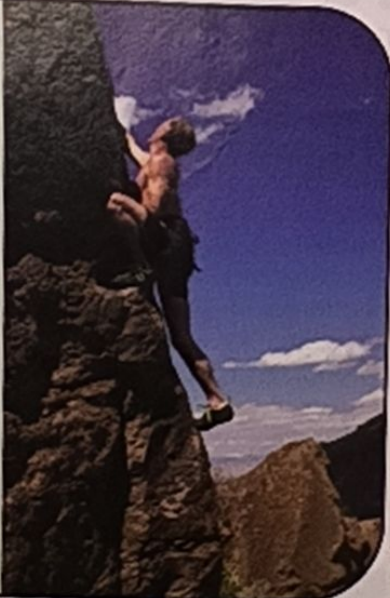
Z AceHTML 5 Pro:

Ustvarite spletno stran z uporabo najnovejše tehnologije in ostanite pred tekmeči. Se prepričajte, da je vaša spletna stran najvišje kakovosti in da zadovolji obiskovalce. Izdelajte spletne strani 100% brez napak.



AceHTML 5 Pro

Visicom Media
www.visicommedia.com



Stran www.mi6.co.uk je pravzaprav ljubiteljska stran, posvečena večnemu Jamesu Bondu.



VOHUNI SO MED NAMI

ŠPIJONAŽA Obiščite najbolj znane vohunske službe.

Romantični časi klasičnih, šarmantnih, a smrtonosnih vohunov, ki so se za dobro svoje domovine podajali na nevarne naloge, so s propadom Sovjetske zveze in dvigom železne zavesa dokončno minili. Danes so njihovo vlogo prevzeli strokovnjaki, ki sedeč na svojih varnih sedežih na drugi strani informacijske avtoceste, bolj kot svoje življenje, tvegajo politje s skodelico kave ali ukrivljenje hrbtenice zaradi prekomernega sedenja. Časom primerno se je prilagodil tudi odnos teh služb do javnosti, tako da sleherno izmed njih najdemo tudi na spletu.

Javnosti verjetno najbolj znana, če že ne najbolj uspešna, je prav gotovo ameriška CIA, ki domuje na naslovu www.cia.gov. Poleg zaposlitvenih zmožnosti (uživalci marihuane in neameriški državljani odpadejo) najdemo na

strani informacije o vseh državah sveta, med drugim tudi o Sloveniji. Američani nas omenjajo kot najbolj razvito tranzicijsko državo, hkrati pa jih moti naša (pre)počasna privatizacija. Del strani (CIA for Kids) je namenjen tudi najmlajšim, ki jim na preprost način razloži vlogo varnostne agencije.

Spletna stran druge znane (Bondove) agencije, britanske MI5 žal ni tako slikovita. Na naslovu www.mi5.gov.uk najdemo le informacije o samem delovanju tajne službe, tudi tu pa je prisotna možnost zaposlitve. Poleg poznavanja Worda in Excela, potrebujete le še nekaj znanja o sistemih NT in Unix in vrata v MI5 so vam odprta. Če ste državljan Velike Britanije seveda.

Tudi Slovenska obveščevalno-varnostna agencija (SOVA) ima svojo spletno

stran, ki je očesu celo bolj všečna od strani prej omenjenih agencij. Stran www.gov.si/sova/ sicer ponuja le nekaj osnovnih informacij o delovanju agencije, zato pa jo odlikuje moderna Flash zasnova in zanimiv kviz, ki preveri, kaj smo se ob ogledu strani naučili. Žal edina varnostna agencija, v kateri bi se lahko zaposlili naši bralci, trenutno ne sprejema novih kadrov, vseeno pa lahko izpolnite prijavnico in počakate na uresničitev svojih sanj. PCF

→ **Kliknite sem**

<http://svrgov.ru>
www.uns.hr
www.inbu.cz
www.nsa.gov
www.navintpro.org
www.mi6.co.uk

VAŠ NAJBOLJ UPORABEN URL

PRETVORNİK VALUT

Le koliko je vreden tolar v vašem žepu?

Evropo je pred kratkim zajela evroforija, nas pa še vedno muči problem pretvorbe valut. Vsem je poznano dejstvo, da je evro vreden približno 2 nekdanji nemški marki in da to zneso nekaj čez 200 tolarjev, problem pa nastane, ko potrebujemo natančne številke ali pa pretvorbo v kakšno bolj eksotično valuto. Takrat pride prav spletna stran <http://exchange.domenca.com>, ki ponuja preprosto pretvorbo med domačo in tujimi valutami. Poleg tolarja, evra in dolarja lahko

pretvarjamo tudi valute kot so britanski funt, japonski jen, švicarski frank, španska pezeta idr. Pretvornik za svoje izračune uporablja srednji tečaj Nove ljubljanske banke, ki ga posodobi enkrat dnevno in s tem poskrbi, da so vaše pretvorbe vedno točne. Upamo, da bodo spletni mojstri dodali še WAP različico, ter nam tako omogočili pretvarjanje valut preko našega mobilnega telefona. <http://exchange.domenca.com>

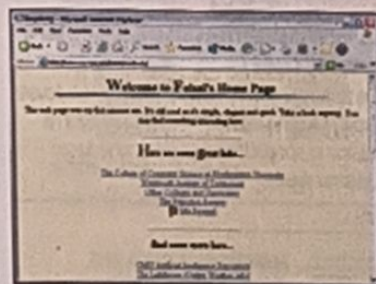


Preverite, če imate dovolj drobiža za nakup pizze v Trstu.

DOMAČE STRANI NAŠIH BRALCEV

Ker PC Format najboljšo stran, ki jih predstavimo našim bralcem, izbira izmed milijonov, ki jih najdemo na spletu, je možnost da izbrskamo in objavimo vašo stran, tako rekoč zanemarljiva. Zato smo se odločili, da bomo v rubriki, ki je namenjena samo vam, vsak mesec objavili 5 najbolj zanimivih domačih strani, ali pa strani, ki se zdijo zanimive našim bralcem. Zato se potrudite in do naslednjega meseca zasujte naš e-nabiralnik info@pcformatslo.net s spletnimi naslovi, ne pozabite pa pripisati tudi svojega imena ali vsaj vzdevka.

Brez skrbi, če vaša stran ni ravno najboljša, saj strani ne bomo kritično ocenjevali, pač pa bomo poskrbeli za sliko, njen naslov in kratek komentar, da jo tako predstavili ostalim bralcem. Prednost pri objavi imajo seveda strani z zanimivo vsebino in/ali prijetnim izgledom, edini pogoj za objavo pa je, da vsebina strani ni komercialne ali nemoralne narave. Oh, ali v nasprotju z zakoni, bog ne daj. Izdelava molotovke v 30 sekundah torej odpade. Zanimive strani, ki ne bodo objavljene v tekočem mesecu, imajo še vedno možnost objave v eni izmed naslednjih števil. Vidimo se v naslednji številki!



>> Izdelava molotovke v 30 sekundah torej odpade.

klikni me!
PC Format

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Izberite življenje ...

www.conceptlab.com/simulator

Se vam zdi življenje dolgočasno? Postavite se v kožo zaposlenega pri McDonald'su in preživite dan. Zadeva je resnično podrobna – izberite celo, kako hitro se boste peljali domov. Depresivno.



Ne samo za otroke

www.comicsites.com

Novice, mnenja in grafika iz stripov po vsem svetu. Povezave na online stripe vam bodo prinesle zabavo ob zaspanih ponedeljkovih jutnih, na voljo pa je tudi nekaj odličnih ozadij za vaše namizje.



Briljantne ideje

www.darwinawards.com

Stran, resnično vredna obiska, zbira zgodbe o ljudeh, ki so smrt storili na resnično »genialne« načine. Preberite zgodbe, bodite šokirani, nato pa jih povejte prijateljem v gostilni.

Mama, ne vstopaj

www.seanmattison.com/dreamcatcher/

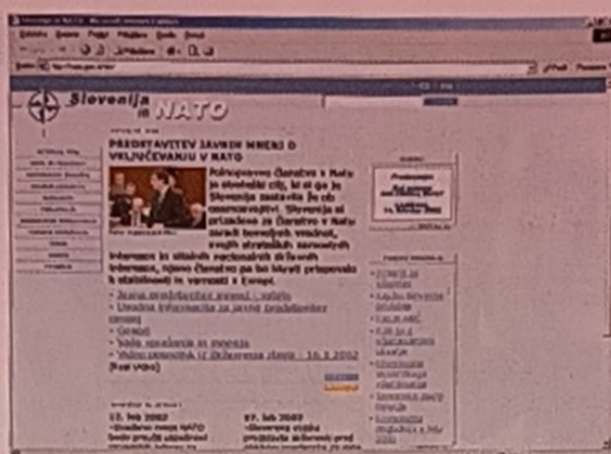
Če živite sami in nimate komu pripovedovati svojih sanj, ne skrbite – natipkajte zgornji naslov in sporočite svoje umazane sanje celemu svetu.



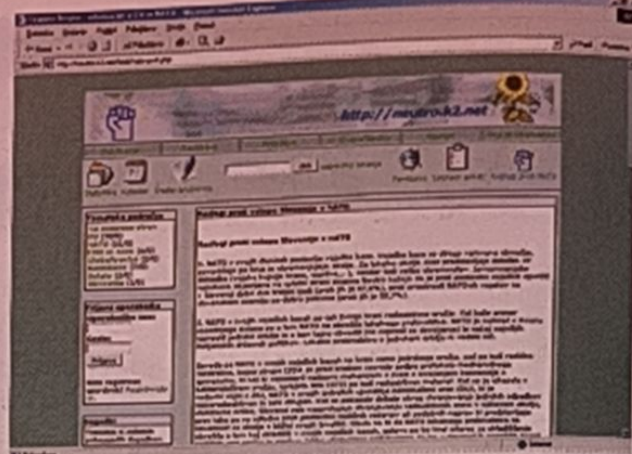
Naj vam ne pridejo do živga

www.spamcop.com

Imate elektronsko pošto. Potem najbrž dnevno prejmete ponudbe za nakup višje, protistrupa za vrančni prisad in podobne zanimive reči. Na tej strani poročajte o barabrah, nakar jim bodo oni poskušali zapreti dostop do interneta preko njihovega ponudnika storitev.



Sprotne in pomembne informacije o vključevanju Slovenije v zvezo NATO na enem kupu.



Če bi radi izrazili svoje mnenje, lahko na tej spletni strani tudi glasujete za ali proti vključevanju.

IN NATO NATO

Kako se odločiti za ali proti?

Kakor koli obrachamo, se morebitnemu vključevanju Slovenije v zvezo NATO ne moremo izogniti. O tem čeblijo že ptici na strehah. Slednji se nam verjetno tudi upravičeno smeji, saj si bomo ob omenjeni temi očitno polomili zobe. Slovenija je, kot izgleda, postala dežela taborov – eni so za, drugi proti, tretji pa z zanimanjem sledijo prepričanju prvih dveh. Obstaja pa še četrti tabor – tabor tistih, ki jih nihče ni primerno obvestil o vsem skupaj in si niso uspeli izoblikovati

lastnega mnenja. Ne glede na to, katerega taboru pripadate, imate pravico vedeti čim več in naša tokratna naloga je, da vam poverimo, kje se lahko dodobra informirate. Vključevanje Slovenije kamor koli, pa naj bo to zveza NATO ali pevski zbor, je in mora biti stvar vseh tukaj živečih posameznikov, ki morajo biti seznanjeni z vsemi prednostmi in pomanjkljivostmi vključevanja.

Prva spletna stran z informacijami o zvezi NATO je seveda <http://nato.gov.si/slo>.

kjer lahko najdete tekoče informacije o poteku pogovorov, poročila z novinarskih konferenc in še kaj. Če želite slišati še nasprotno mnenje, se odpravite na spletno stran skupine Neutro, na naslovu <http://neutro.k2.net>, kjer si lahko ogledate razloge proti vključevanju Slovenije kamor koli. Če si pa želite spremljati delovanje zveze NATO, pa bo najbolje, da se obrnete na njihovo uradno spletno stran z novicami na naslov <http://www.natonews.com>.

PCF

FORMATOV SMETNJAK

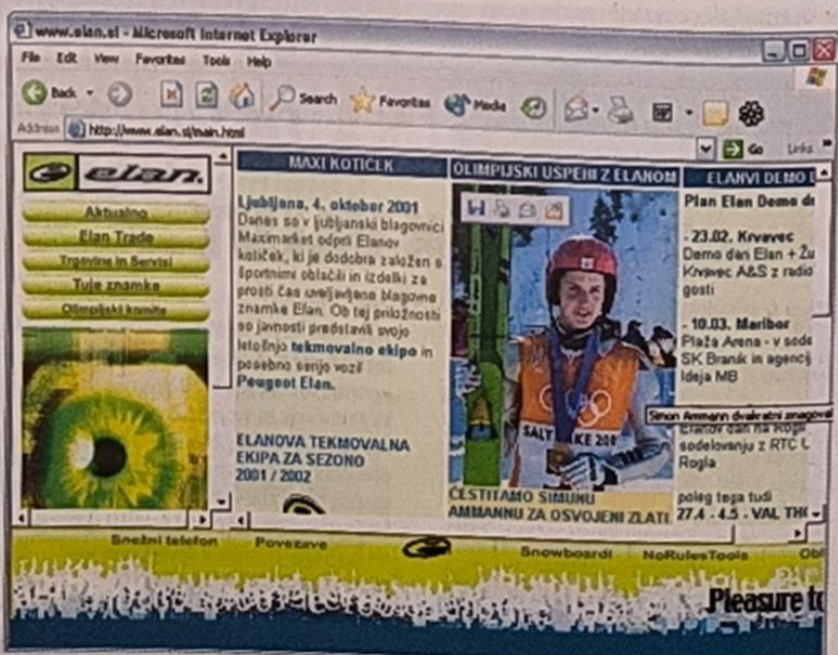
www.elan.si

Čas olimpijskih iger je tako kot mnoge, tudi mene za nekaj ur dnevno (hm, bolje rečeno, nočno) prilepil pred televizijske zaslone, mimogrede pa sem kakšno informacijo poiskal tudi na internetu. Ob uspehih naših skakalcev sem seveda oddeskal na stran njihovega sponzorja (www.elan.si) in začuden obstal ob šolskem primeru strani za rubriko Formatov smetnjak. Zastarela tehnologija okvirjev je začinjena z nadležnimi drsniki, ki prekrivajo zaslon pri ločljivosti, nižji od 1024 x 786, posamezni elementi strani med seboj ne kažejo nikakršne skladnosti, prekomerna uporaba nepotrebnih flash animacij pa strani ne doda nikakršne dinamičnosti, pač pa vtis kičastega skupka nepovezanih elementov; pomankanje robov pri besedilu v tabelah in napis Front Page 4.0 v izvorni kodi strani me zaradi tega sploh nista več presenetila. Lahko bi omenil še počasnost strežnika, tipkarske napake in smešno spletno trgovino, pa naj bo za tokrat dovolj.

Elanova domača stran si je prislužila premierni PC Formatov smetnjak, vam pa svetujemo, da se raje preusmerite na

www.rossignol.com, kjer se zavedajo pomembnosti spletne predstavitve.

PCF



→ VROČA TEMA ONLINE FORUMI

Nova modna muha, brez katere ne more nobeno spletišče

Že stari Grki so imeli forume, kjer so se srečevali in modrovali o vsakdanjih stvareh, želja po izmenjavi mnenj pa je najverjetneje stara že toliko, kot človeštvo samo. S prihodom interneta so vaški pomeniki prerasli v internetne (t.i. usenet) novice, v katerih so se lahko kresala mnenja in delili nasveti z vsega sveta. Kmalu so se prve oglasne deske pojavile tudi na spletu, pravi razmah pa so doživele v zadnjih dveh letih, ko so postali forumi prava modna muha. Poleg dobro obiskanih forumov, saj ima že skoraj vsaka spletna stran svojega, obstajajo tudi takšni, ki so precej slabo obiskani, ki predstavljajo večino. Časa pač nimamo na pretek, tako da je tudi za redne deskarje reden obisk več kot nekaj najbolj zanimivih forumov skorajda nemogoč.

Nekatere forume »poganjajo« skripte CGI, novejši pa so večinoma pisani v PHP-ju. Razlike so prav tako v bazah podatkov, ki jih forumi uporabljajo za shranjevanje podatkov. Nekateri forumi podatke shranjujejo kar v navadne datoteke, vendar večina uporablja bazo MySQL, ki jo najdemo na večini strežnikov Unix/Linux. Ravno porast zastojnih

strežnikov, ki nam poleg podpore PHP nudijo tudi lastno bazo podatkov, je omogočila, da je postavitve lastnega foruma omogočena praktično vsakomur.

Toliko o tehnikalijah samih forumov – kaj pa uporabniki, ki jih uporabljajo? Kakovost foruma je le malo odvisna od skripte, ki ga poganja, barv, avatarjev, smeškov in podobnih dodatkov, zato pa toliko bolj od obiskovalcev in moderatorjev foruma. Prvi ob občutku anonimnosti hitro uidejo z vaje, drugi pa so največkrat obtoženi zatiranja demokracije in svobode govora. Dejstvo je, da je težko polskati pravo mero »strogosti«, da ostane forum dovolj odprt in prijazen do obiskovalcev, hkrati pa tudi urejen in pregleden. Zelo nadležen pojav, ki smo mu pogosto priča, je tudi razhajanje s temo debate, saj uporabniki novih idej ne pišejo v nove debate, pač pa kar med stare, kar poslabša preglednost foruma.

V začetku so bili najbolj obiskani forumi, ki so združevali bralce nekaterih računalniških revij (kot bo recimo PC Formatov forum), prebivalce istega kraja (forum.jesenice.com), ali pa igralce iste

računalniške igre (www.flashpoint1985.com/cgi-bin/ikonboard301/ikonboard.cgi). Danes se forumi vedno bolj specializirajo na področja, kot so avtomobilizem (www.avtomobilizem.com), zdravstvo (med.over.net/forum) in nenazadnje tudi spolnost (www.spolnost.com/forum). Svoje forume imajo klani (www.natosoldier.com/forum) in druge interesne skupine.

Oglejte si izbor naših forumov, postavite lastnega (obisk foruma PCF je praktično obvezen) in se vključite v debato. Izražanje mnenja je vaša pravica.

PCF



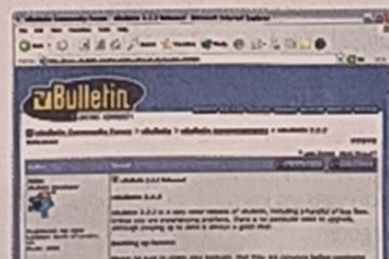
PC Formatov forum se seveda osredotoča na teme, o katerih pišemo v reviji, vendar se najde tudi nekaj drugih tematik.

NEKAJ ZANIMIVIH FORUMOV

1. PC Formatov forum – www.pcformatslo.net/forum – nekaj samoreklame nikoli ne škoduje.
2. Spolnost – www.spolnost.com/forum – odgovori na najbolj intimna vprašanja.
3. Avtomobilizem – www.avtomobilizem.com – vse za vašega jeklenega konjička.

SKRIPTE, KI BODO POGNALE VAŠ FORUM

1. phpBB – www.phpbb.com
2. IkonBoard – www.ikonboard.com
3. vBulletin – www.vbulletin.com
4. Ultimate Bulletin Board – www.ubbdev.com



phpBB je ena najbolj priljubljenih skript za poganjanje forumov. Tudi naš forum deluje z njeno pomočjo.

SLOVENSKI E-MRK

Načrtovana nadgradnja se je izjalovila

Največji slovenski ponudnik internet storitev (SIOL) je od 25. do 27. januarja opravil nadgradnjo jedrnega dela svojega omrežja. Menjava Ciscovih stikal, ki naj bi omrežje nadgradili na gigabitno hitrost, se je iz obljubljenih »občasnih motenj v delovanju interneta« prelevila v skoraj trodnevni e-mrk, ko je bila uporaba interneta zaradi pogostih izpadov in nizke pre-

pustnosti omrežja praktično nemogoča. Pravi nenapovedan šok pa so uporabniki doživeli 29. januarja zjutraj, ko je omrežje doživelo pravi e-mrk. Dva dni (!) po končani nadgradnji so SIOL-ovi strokovnjaki ugotovili, da le-ta očitno ni bila uspešna in omrežje vrnili v prvotno stanje. Kriva naj bi bila Ciscova stikala, ki so jih nameščali strokovnjaki podjetja Nil.

Kljub izpadom so uporabniki ADSL in kabljskega dostopa januarske položnice prejeli z nezmanjšanim (zardi nove stopnje DDV-ja celo višjim) zneskom. SIOL očitno računa na nevednost uporabnikov, saj se jih le malo zaveda, da se lahko na račun tudi pritožijo. Najlažje je izstaviti račun za neopravljene storitve. www.siol.net

PRILJUBLJENE STRANI SLAVNIH IN BOGATIH

IME Vanja Alč
STAROST 26
POKLIC družbenopolitični delavec (bert frontman skupine Zaklonisce prepeva)
BOGAT Dejstva niti pod rubriko »razno« ne kažejo, da bi bil bogat. Tudi v bližnji prihodnosti, ki jo – kot veste – znam napovedati, ne kaže nič bolje.
SLAVEN Ne počutim se slavnega, na splošno pa se mi zdi, da slovenski prostor ni primeren za tiste, ki iščejo slavo.
TRENTNO Promocija novega albuma Odoh majko u roke, ki je izšel pred tremi meseci. Kmalu se odpravljamo na samostojni koncert v Sarajevu, pravkar pa smo posneli tudi tretji spot z naše nove plošče – Sretan sam (Da postoj neko).

www.zaklonisceprepeva.com

Nedvomno najboljša spletna stran, ki jo priporočam vsakomur z malce revolucionarne žrtve. Njena največja prednost je, da lahko na njej preberete tudi to, kaj se bo zgodilo v prihodnosti.



www.zvpl.com

Za tiste, ki jih zanimajo aktualne domače glasbene novice, je zadeva nadvse dobrodošla, zraven pa so seveda tudi aktualnosti v zvezi z oddajo Videopoljnice.



www.zabranjeno-pusenje.com

Redno vohunim, kakšne diverzantske akcije pripravljajo naši zavezniči onstran Kolpe, tudi zaradi usklajevanja skupnih akcij.



www.matkurja.com

To stran skler spremljam bolj poredko, vendar vsakokrat, ko me zanimajo kakšne aktualne zadeve.

➤BRIHTNA GLAVCA... VGRAJENI OPERACIJSKI SISTEMI

Okna XP? Vgrajena v pomivalne stroje, hladilnike, motorne žage in podobno? Življenje bo lepše, kajne?



Kuhinja prihodnosti. Gospod Kurjduh pospravlja nakupljeno zelenjavo v hladilnik.

G. Kurjduh: Jumpajdijajdo, kako krasno in brezskrbno je življenje v prihodnosti. Čisto vsaka naprava ima vgrajena Okna XP in dostop do Interneta. In tale zelenjava ima posebne etikete, tako da hladilnik sam pogrunta, kdaj je potrebno naročiti novo hrano. Suu-uuper. V hladilnik porine nekaj brokolija.

Hladilnik: Pozor! Brokoli bo v kratkem iztekel rok trajanja. Priporočam takojšnjo konzumacijo.

G. Kurjduh: (potrka po LCD zaslončku hladilnika) Ne, ne, je že v redu. Brokoli sem kupil na razprodaji. Nekaj dni bo še zdržal.

Hladilnik: Pozor! Brokoli se bo v kratkem iztekel rok trajanja. Priporočam takojšnjo konzumacijo.

G. Kurjduh: Za božjo voljo!

Vzame brokoli iz hladilnika in ga položi na pult.

Hladilnik: Brokoli odstranjen zavoljo prehranjevanja. Iščem recepte. Naročam novo zalogo brokolija. Prosimo počakajte.

G. Kurjduh: Hm? Poslušaj, dovolj imam tega brokolija. Kam, za vraga, sem vtaknil navodila. Prikazovalnik na mikrovalovni pečici nenadoma oživi.

Pečica: Recepti sprejeti. Dobrodošli v Marijinem magičnem svetu kuhanega brokolija. Prosimo, izberite recept.

G. Kurjduh: Kaaaj? Nočem kuhati preklemskega brokolija! Saj je šele 10 zjutraj. Saj nisem nor, da se bom zdaj basal s kuhano zelenjavo, prekleto!

Hladilnik: Naročilo brokolija oddano. Dostava je na poti.

G. Kurjduh: Neee! Nikoli več nočem videti smrdljivega brokolija! V bistvu ga nikoli nisem posebej rad jedel. Kupil sem ga samo zato, ker je bil na razprodaji!

Plane proti hladilniku in pri tem nesrečno prevrne odprto plastenko ribezovega soka ter polije sebe in hladilnik.

G. Kurjduh: Drek! Ves sem polit z ribezovim sokom. Vso svojo obleko bom moral stlačiti v pralni stroj. Sleče se do golega in spravi vsa oblačila v pralni stroj.

Hladilnik: Pozor! Pozor! Vdor neznanе tekočine! Kličem servis ... kličanrrrg srzvviz ... prozzaiim ... počkezkrgh ...

G. Kurjduh: Crkni, pošast! Izklopi hladilnik.

Pralni stroj: Opozorilo! Zaznal sem bele spodnjice med barvnim perilom. Prekinjam postopek pranja!

Pečica: Prosimo, izberite recept.

Besno se zažene proti mikrovalovni pečici, a mu pri tem zdrsne na luži ribezovega soka, nakar silovito trešči z glavo v pomivalni stroj in se nezavesten zgrudi v mlaki lastne sline.

Malo kasneje pozvoni zvonec in gospod Kurjduh pride k sebi, a je še vidno omotičen.

G. Kurjduh: Ojej, tole bo verjetno moj brokoli. Heh, popolnoma nag sem, bolje da se oblečem.

Zvonec pozvoni še enkrat.

G. Kurjduh: Vraga, potrebujem obleko ... aha, tole bo čisto v redu.

Zgrabi ženin kapalni plašč in si ga obleče.

G. Kurjduh: (pogleda navzdol) Eh, prekratko.

Potrebujem nekaj, da zakrijem ... reč.

Vzame brokoli, z njim pokrije, khm, reč ter naglo stopi do vrat in jih na stežaj odpre.

G. Kurjduh: Poslušajte, ne rabim vašega brokolija, že imam svojega. Vidite?

Župnik: Dober dan, gospod Kurjduh, prišel sem, da bi se z vami pogovoril o Bogu in ... oh, jejhata.

G. Kurjduh: Oh, jejhata.

Gneča dostavljavcev brokolija in serviserjev hladilnikov: (enoglasno) Oh, jejhata.

Srčni vzpodbujevalnik gospoda Kurjduha:

Preobremenitev. Izklop v petih sekundah. Ste prepričani, da je to tisto, za kar ne želite, da se zgodi?

Izberite da ali ne. PCF

“Kako krasno je življenje v prihodnosti. Vsaka naprava ima vgrajena Okna XP.”

GOSPOD KURJIDUH

Oh, jejhata. Nikoli ne podcenjujte moči brokolija. Še posebej kadar ga najdete v kombinaciji z Okni XP.



NEDELJA • 31. MAREC, 2002 • Pekarna, MARIBOR

WE NEED YOU

TECHNO

BILLY NASTY

Tortured Records, UK

BRYAN ZENTZ

Intec Records, USA

TIM TAYLOR

Missile Records, UK

PERO-FULLHOUSE

Omegaritam, CRO

IVAN KOMLINOVIC

Advanced Technology, CRO

BLAŽ

Shocker Production, SLO

SPECIAL VOICE

Mc Colee

Chicago, USA

HOUSE

TONY THOMAS

Creative Music, UK

EDDY THE FISH

Cool Runings, SLO

MATIS

Cream Dance Club, SLO

SANJIN

Electric Boogie Prod., SLO

Mc POWA MIKE

SLO

presented by



OMEGARITAM

AFTERHOURS @ Hala Gustaf: DJ Sanjin



PCplus®

osebni in prenosni računalniki

www.pcplus.si



že od: 109.900,00



Titanium P22D



Silver



Platinum



Titanium P16D:

Ekran 15,1" SXGA+ 1600x1200,
Procesor Intel® Pentium® 4 1,6G 400 Mhz, Trdi disk 20Gb,
Spomin DDR 256Mb PC2100, DVD pogon 8x, Modem, Lan,
Firewire, 3 x USB, SP-DIF, TV-out, Smart Slot

Cena: 499.900,00

Titanium P22D:

Ekran 15,1" SXGA+ 1600x1200,
Procesor Intel® Pentium® 4 2,2G 400 Mhz, Trdi disk 30Gb,
Spomin DDR 512Mb PC2100, DVD pogon 8x, Modem, Lan,
Firewire, 3 x USB, SP-DIF, TV-out, Smart Slot

Cena: 699.900,00

Prodajna mesta:



Ljubljana 01 587 35 73
Kranj 04 202 66 80
Maribor 02 320 39 36
Koper 05 630 65 00

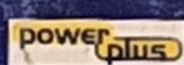


Dravograd 02 872 16 16
Maribor 02 228 17 20
Sl. Bistrica 02 843 08 30
Velenje 03 897 68 50



MELER
MELOM
PCS COMPUTERS

Ljubljana 01 540 10 93
Pivka 05 757 11 50
Tržič 04 592 50 10
Maribor 02 471 62 70
Ptuj 02 780 02 60



Ljubljana 01 511 27 27
Celje 03 428 28 38
Maribor 02 252 60 06

RTV trgovina Ravne na Kor. 02 821 79 60

e-trgovina:
www.powerplus.si

Intel, Intel Inside, Celeron in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation!
Navedene cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Cene so informativne. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij PCplus računalnikov. Za tiskarske napake ne odgovarjamo.
Proizvajal: Acord 92 d.o.o., Ljubljana.

In v vseh boljših računalniških trgovinah!